

# POČÍTAČOVÉ HRY

**EXCALIBUR**  
**8-9** No.5  
1991

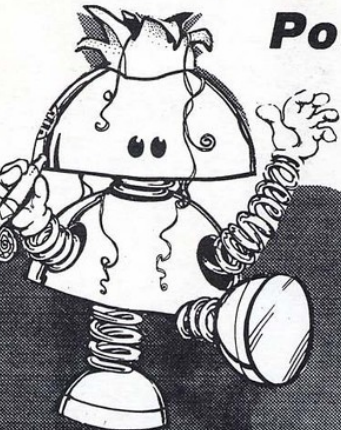
**ELVIRA**  
VLÁDKYNĚ  
TEMNOT



**EXCALIBUR EXCALIBUR EXCALIBUR EXCALIBUR**

**ELVIRA**  
**LOO**  
**CADAVER**  
**XENOMORPH**  
**POWERMONGER**  
**GREAT ESCAPE**

**18 Kčs**



# **Počítač pro celou rodinu** **cena 9900,- Kčs** **a programy do** **200,- Kčs**

Obsahuje důvěrně známý procesor Z80B (6 Mhz)  
Programová a datová kompatibilita se ZX SPECTRUM  
Emulátor ZX Spectrum od Františka Fuky  
Profesionální klávesnice 72 plus 10 kláves  
Datová kompatibilita s PC XT/AT, Atari a Amiga  
vestavěné disketové jednotky 3.5"/780 KB (1 nebo 2 ks)  
256 až 1.5 MB paměti + grafika 512x129 bodů/128 barev

# **SAN** coupé

# **SAN** coupé

Basic od autora MEGA BASICu Dr. Andy Wrighta  
Kompletní MDI (IN/OUT/THRU), 6 kanálů, 8 oktáv  
velké spektrum připojitelných periférií  
záruční a pozáruční servis zajištěn  
záruka šest měsíců

**programy s grafikou**  
**a zvukem na úrovni**  
**Amigy a ATARI**



TRIBASE Computers  
Jungmannovo náměstí 1  
110 00 PRAHA 1  
Tel: (02) 235 62 50  
Podrobné informace za obálku s adresou!

16

8

16

8

<b>ELVIRA - tip na hru roku</b>	<b>4</b>	<b>Malé novinky</b>	<b>17</b>
<b>Castle Master</b>	<b>6</b>	<b>P.O. Box 414 - Excalibur</b>	<b>18</b>
<b>Prince of Persia</b>	<b>7</b>	<b>Dizzy I</b>	<b>20</b>
<b>Dragon's Lair</b>	<b>7</b>	<b>Space Quest III</b>	<b>22</b>
<b>Cadaver</b>	<b>8</b>	<b>Xenomorph - návod s mapkami</b>	<b>24</b>
<b>Knight Lore, Alien 8 a několik dalších</b>	<b>9</b>	<b>Powermonger - základní strategie hry</b>	<b>27</b>
<b>Loom</b>	<b>10</b>	<b>POKE pro ZX</b>	<b>28</b>
<b>Populous</b>	<b>11</b>	<b>Tipy a triky - ZX Spectrum a příbuzní</b>	<b>30</b>
<b>Eye of the Beholder</b>	<b>12</b>	<b>Yie Ar Kung - Fu</b>	<b>32</b>
<b>The Great Escape</b>	<b>13</b>	<b>Great Escape - návod a pláněk</b>	<b>33</b>
<b>Escape from Colditz</b>	<b>13</b>	<b>Damocles</b>	<b>34</b>
<b>Turrican I &amp; II</b>	<b>14</b>	<b>Equinox - návod a mapka</b>	<b>35</b>
<b>Coloris</b>	<b>15</b>	<b>i-servis (inzerční služba čtenářům)</b>	<b>36</b>
<b>Plotting</b>	<b>15</b>	<b>Kupón pro slevu a bezplatnou inzerci</b>	<b>38</b>
<b>Firma Sierra On-Line</b>	<b>16</b>	<b>Tipy + Triky (Záchraná služba)</b>	<b>40</b>

### Vážení čtenáři,

### řandové počítačových her.

Setkáváme se již popáté nad stránkami našeho časopisu věnovaném počítačovým hrám. Toto číslo se Vám možná dostalo do ruky díky PNS, podle našich zkušeností nejlepší distribuční firmu u nás.

Co jsme Vám připravili?

Nejprve jako vždy pravidelný MONITOR. Povídání o nových a dobrých počítačových hrách. Umyslně nepíšeme jen o novinkách, chceme Vás též upozornit na skutečně kvalitní starší "kousky", které možná ještě schází ve Vašem souboru her a které by Vás zcela určitě potěšily.

Velmi známé počítačové firmě Sierra On-Line věnujeme pokročilý seriál. Dnes je to o policistovi v jejích řadách.

Mnozí jsou už jistě zvědaví na výsledky ankety z 3. čísla. Najdte je na 18. straně spolu se jménem šťastného výherce joysticku. Na stránce pak pokračujeme ve společném rozhovoru.

Ale nepředbíháme, ještě čeká nejobsaáhlejší část našeho časopisu, kterou je rubrika

### JAK DÁL?

Podíváte-li se teď nahoru, vidíte, že některé z návodů "svítí" pro osmibity, jiné zase pro šestnáctky. Snažíme se dělit místo rovnoměrně tak, jak je složena naše čtenářsko-fandovská obec.

V řádném časopise nesmí chybět inzerce. Už jsme s ní tady a kupón pro bezplatnou inzerci najdete na předposlední straně.

Na té poslední je čtení pro případ, že Váš počítač mlčí. Dozvíte se proto něco zajímavého o významném výrobci deskových her.

Na závěr snad ještě tohle:

V tomto čísle jsme chtěli povídat hlavně o hrách, situovaných do starých hradů. Jestliže Vám doopravdy vypnou proud, zdvihnete své usezené tělo ze židle a jdete se podívat do našich skutečných hradů. Především je na to příhodné počasí a možná, že když budete váhat, pak cenné sbírky na hradech a zámcích zmizí. Potom budete litovat, až budete muset za vším do ciziny!

Vaše redakce

Děkujeme všem, kteří se podíleli na přípravě, výrobě a distribuci EXCALIBURu, především  
**ing. Kubínové, paní Tlusté,**  
**ing. Hauptovi, RNDr. Strnadovi**  
a všem, kteří přispěli třeba jen malou radou.

### ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER

MK ČR 5.204, MČK 4/129

1991

**EXCALIBUR 8-9**

No. 5

#### VDVATEL

Popular Computer Publishing

Martin Ludvík

Lukáš Ladra - LLG

#### ŠEFREDAKTOR

Andrej Anastasov - ANDREW

#### REDAKCE

Jan Zapletal

David Kika

-dk-

#### KRESBY

Joris

#### LAYOUT

Joris/LLG

#### REDAKCE

PCP Excalibur

P. O. Box 414

111 21 Praha 1

#### PŘEDPLATNÉ

SMS, U Pergamentky 8

170 00 Praha 7

BIO-MARKET

#### TISK

PNS a soukromé distribuční firmy

#### ROZŠÍŘUJE

Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvem pošt

Praha č. 703/91 - NP ze dne 22.5.1991

#### ceník firemní inzerce No.1

1/1 strany černobíle 1999 Kčs

za každou barvu navíc + 999 Kčs

foto kvalita +5999 Kčs

poslední strana - foto kvalita 9.999 Kčs

grafická úprava +499 Kčs

# Elvira



Je to Elvira - Mistress of the Dark, vládkyně temnot a úředně chráněná značka.

Kdo je to Elvira?

Bledá tvář, havraní vlasy vyčesané nahoru a rudé nehty zafaté do černých, hluboce dekoltovaných satů. Takto se představuje obecněmu americkému kněžka děsu - Elvira. V civilním životě je to ale obyčejná, docela pohledná dama z masa a kosti. Její pravé občanské jméno je Cassandra Petersonová. Mrtvolnou bledost tváří a poprsí docíljuje sice pudrem, ale své popularity dosáhla tvrdou prací. Na podzim 1981 debutovala v zábavném televizním seriálu "Movie Macabre" jako hosteska s roli Elviry. Pak už si zařídila vlastní studio, které sama osobně řídí. Produkovala laciné filmy, v Americe se jim říká B-filmy, s hororovou tematikou. Ve většině účinkovala, (jak také jinak?), v hlavní roli. Postupně se z ní stala uznávaná filmová i divadelní herečka. Spolupracovala dokonce i s režisérem Federicem Fellinim, a to už ve světě filmu něco znamená. Sama začala užívat titul Mistress Of The Dark (vládkyně nebo milenka temna - jak je líbo) a nesmí chybět v žádném vážném i nevážném

televizním povídání o věcech tajemných a nadpřirozených. Komu se to celé zdá být pouhým přeháněním, ten ať si uvědomí, že USA jsou vskutku zemi neomezených možností. V Americe tak vzniklo mnoho fanklubů Elviry. Její příznivci tu považují každé Elvirino slovo skoro za svaté. Vše došlo tak daleko, že i starosta Los Angeles vyhlásil loňský 31. říjen, kdy anglosaské země každoročně slaví Halloween (Den čarodějnic, něco jako naše MDŽ), dnem Elviry. Evropanovi její poněkud pokleslé filmy možná přijdou jako laciný skvár, ale pro fanoušky této královny hororu s bledou pletí je to ale přesně to pravé ořechové.

Teď Elvira s početnou tlupou nahnílych monster, průhledných duchů a krvežíznivých upírů přitáhla do počítačových her, aby nám všem nahnala husí kůži.

Už začátek je hrůzostrašný. Před několika staletími uctívala královna Emalda ve svém středověkém hradu ďábla a oddávala se ostatním satanským praktikám. Doufala, že za tuto svou oddanost získá jako protihodnotu

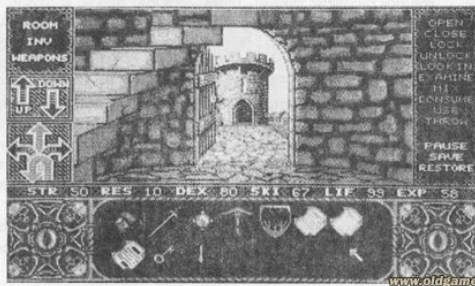
nesmrtelnost. Ale satanáš neskákal podle její taktovky a postaral se jenom o to, aby královna Emalda mohla jednoho krásně osklivého dne vstát z mrtvých. Na smrtelné posteli svěřila ďáblova nevěstka svým šesti nejvěrnějším sluhům klíče od tajemné truhly. V ní je uložena kniha Spiritual Mastery (Ovládnutí duchovna). Až se Emalda probudí, dokáže pak pomoci této knize ovládat všechna pekelná stvoření a získá tím moc nad celým světem. Aby se však celý oživovací plán vydařil, musí být nejprve některým z jejich ženských potomků provedena ďáblem předepsaná ceremonie.



Už buďte, čím se tableta kuchá - říkne tak brozně moc upallala?



Slací pořádný ďábový kolík a žena - upír už nikoho neobroží.





Musíte s démonickými obyvateli hradu udělat krátký proces a zmocnit se jejich šesti klíčů. Lehce se to rekne, huťe hraje. Bando vikodlaků, vampirů, kostlivců a zombií (to jsou oživi nežožitci) se vás snaží na každém kroku stit, zahubit, odpravit, vykuhat, vysát, spálit a co já vám ještě. (Nesmíme zapomenout na roztomilou chuťfaku se sekačkou na maso.) Hra se snaží vám to všechno názorně vyobrazit, obrazovka přetéká červení, tedy nic vhodného pro malé děti a pro lidi, kteří se opravdu bojí!

Elvira - Mistress Of The Dark je něco mezi adventurou a hrou v hlavní roli, zcela ovládanou myslí. Na pravé či levé straně obrazu si můžete vybírat různé možnosti jak např.: Směr pohybu, druhy vlastních zbraní, sběr předmětů nebo povely pro nadržané pozic. Dole je seznam věcí, které si nesete a důležité údaje o vaší osobě. Z nich snad nejdůležitější je "LIF", ukazující, jak jste na tom se zdravím. Když hodnota klesne na nulu, je smrt neodvratná. Naštěstí Elvira dokáže ve své hradní kuchyni namíchat několik roztočivých nápojů. Dodají vám nejen sílu, nebo ztracenou životní energii, ale dají se využít i jako zbraně proti různým potvorám. Aby však pani Elvira mohla ukázat něco ze svého kulhářského umění, musíte ji nejprve přinést knihu receptů a ještě spoustu surovin. Malý předzkř z té starodávné knihy: "Vezmi velkého červa a rozsekej ho na malé kousky, vše promíchej se shnilými otrubami...". Kompletní seznam

všech nutných přísad najdete v manuálu, který je dodáván ke hře. Soft-piráti mají tedy tentokrát smůlu.

Začátečníkům budou asi zpočátku dělat potíže souboje s rytíři a oživými nebožtíky. Musíte být obratní a co nejrychleji odrazet útoky zleva i zprava. Stačí trochu cviku a přemůžete i silné potvory, které na vás čekají v dolních katakombách hradu.

Ve hře je plno statických obrázků, za které by si jejich tvůrce opravdu zasloužil jedeničku s velkou hvězdičkou. Tajuplné melodie, které hru dokresluji, nezaostávají za těmi podobnými ve filmových hororech. Za "Elviru" však přesto budete platit krvavou daň v podobě pěti plných disket. To je cenou za moderní a objemný adventure příběh a my si na tento fakt musíme pomalu začít zvykat.

Verze pro PC potřebuje EGA nebo VGA kartu a ani pevný disk není na škodu. Elviru si na ST a Amize zahrajeme jen tehdy, jestliže vlastnime 1M Byte paměti.

Velmi zajímavá bude tato hra pro C-64. Disketová mechanika je tu však nezbytnou podmínkou.

PS: Na Západě už začínají probleskovat zprávy, že se připravuje Elvira číslo 2. Inu, úspěch "neřádkovaného hororu" na počítačích láká k dalšímu, především finančnímu využití. Ovšem nastavovaná kaše nebývá vždycky to nejlepší a tak nám zbývá jen doufat, že autoři Horrorsoftu udrží vysoko nastavenou laťku a budou s druhým dílem navíc brzy hotoví.

LLG



**Elvira**  
Horrorsoft - 91'  
Adventure

**Excalibur 5 85%**

grafika	1	1	hudba
nápad	2	2	zábava



# CASTLE MASTER

**Snad jenom počítačová zelenáči – "screenhorni" ještě neznají žádnou hru od firmy Incentive. Veteráni před třemi roky proháněli s její pomocí Drillera v zapadlém koutu vesmíru. Incentive dnes zájemcům o její hru říká, že hledat štěstí ve středověku.**

Začíná to jako obvykle špatně. Vaši malou sestřičku odnesl zlý kouzelník do svého strašidelného hradu. Jste bezpochyby správný středověký rytíř a tak okamžitě na sebe necháte navléknout ocelový šat, sluhové vás vysadí na silného koně a už můžete vyrazit na nelehkou cestu po stopách unosce ubohé divny. Bloudění přes devatero kopců a přes devatero moří završíte až na konečné trmavě č.17 kde najdete ohromný hrad. Vyprojektovala a vystavěla ho ctihodná britská firma Incentive a od podzemního sklepení až po to nejvyšší cimbuří bude jistě prolezly strašidly, navíc prošípané hádankami a zamofeny léčkami.

Magistr kouzel CSc. má svou sbírku ukořistěných sestřiček zastrčenu v nehlubší kobce na hradě. Chudák děvče, kam nechodí slunce, tam chodí lékař. Vy se k milovanému sourozenci dostanete až po získání deseti magických pentagramů. Všecky čarodějné předměty jsou rozeškrány na nejroztodivnějších místech a uschovány za mnoha dveřmi, ke kterým je zapotřebí najít vhodný klíč. Do hledání musíte zapojit všechny buňky sedé kůry mozkové a mít také trochu štěstí.

Castle Master totiž klade poměrně velké nároky na logické myšlení hráče, na jeho postřeh a orientaci v obraze trojrozměrného (3D) prostoru. Padoušský hradiční pán na vás totiž během putování komnatami neustále uťocí četami,

ba kohortami nadpřirozených sil. Tak duchové, co vypadají jako kusy roztrhaného prostěradla, si létají po komnatách a při každém dotyku vám ukroji řádnou část ze zásoby energie. Trebaže jste rytířem, nemáte žádné urozené zbraně. Je tu jen pytlík kamenů, kterými se však báječně hází a které hlavně nikdy nedojdou. Po vzoru biblického Davida dobře ducha trefíte a je po starostech.

Ve hře vidíte všechno "na vlastní oči", tedy tak, jak to znáte z leteckých simulátorů nebo z her, kterým říkáme hry "v hlavní roli". Svoji postavu ovládáte klávesnicí, myší, nebo joystickem. Můžete chodit po volných prostorách

kolem hradu, ale i ve stísněných chodbách nebo v bludišti katakomb. Na stěnách tu nenajdete všudypřítomné monogramy turistů, které hýzdí mnohé naše hradky a zámky, ale jsou zde rozvěšeny veliké štíty s nápisy, které všem hráčům znalým angličtiny prozradí mnoho užitečného.

Při bloudění po hradu je zapotřebí vyzkoušet opravdu všechno. Zvolte možné, ale třeba i nemožné kombinace. Tak hned u vstupu do paláce. Uvidíte padací most a nad ním spinač. Hodte kamenem a sepněte tlačítko. Stoupněte si na most a znovu se trefte do ovladače. Frrrr - a už si to plachtíte až na střešku kostela. Ze by vás to také napadlo? No dobrá, ale to byl jen první problémek na začátku hry! Takovčto nápadů je ve hře nepočítané, snad na každém druhém kroku.

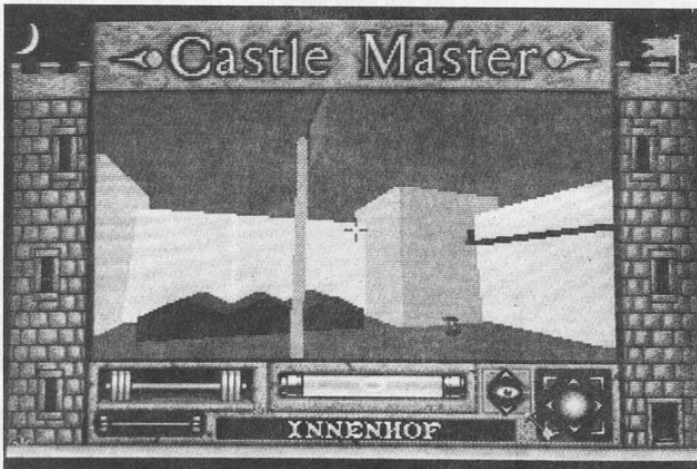
Firma Incentive je stará a ostřílená softwarová parta. Má už na svém kontě tři podobné solidní 3D hry: Driller, Dark Side a Total Eclipse. Jako jedna z prvních dokázala Incentive i na osmibitech

vykouzlit ve svém už legendárním "Drillerovi" trojrozměrnou počítačovou iluzi. Firma se má i nadále k světu. Dokazuje to nejnovějším "hitem" 3D Construction Kit. Pro zájemce zpracovala právě ten program, ve kterém všechny své předchozí hry vytvářela. Kdo chce sestavit svoji vlastní trojrozměrnou hru, má s ním velké šance. Pak jistě bude netrpělivě očekávat některé z našich příštích čísel neboť popis programu 3DCK už připravujeme. L.L.G.



**Castle Master**  
Incentive - 90°  
Adventure

Excalibur 5 76%	
grafika	hudba
<b>2 2</b>	
napad	zábava
<b>2 2</b>	



# Prince of Persia

Opustíme gotické hrady a přeneseme se na chvíli do vzdáleného Orientu. I tam se ději nekalé věci, které vyžadují naši přítomnost. Vzhůru tedy do paláce tisíce a jedné noci!

Proradný a zlý Velký Vezír uvězní princezu, sultánovu krásnou dceru. Tady končí všechny žerty, bezpráví se ani v počítači konat nebude! Společně s nebojácným princem dokážeme sobě i vezírovi, že hrdinové ještě nevymřeli.

Prince of Persia je 2D bludišková hra, která je opravdovou "perlou". Předčí všechny Robocopy či Indiana Jonesy. Proč? Všechny postavy ve hře jsou tak dokonale animovány, že celek působí jako napínavý kreslený seriál. Není se čemu divit, autor Jordan Mechner pracoval na hře od roku 1986. Spolu s bratrem natočil přes 25 hodin filmových záběrů pobíhajících, skákajících a dovádějících dětí. Záběry si pak počítačem rozfázovali do jednotlivých obrázků. Takto se zrodilo neuvěřitelných pět set animovaných pohybů figurky.

Chvájeme, hodina je na dvanáct bludišť. Chvilu trvá, než přivykneme složitému ovládání joystickem. Hned na začátku jistě padneme do pas-ti plné ostrých bodlin, ale nevadí. Po chvíli budeme nejen

s rozběhem skákat, ale taky opatrně naslapovat, či docela zručně šermovat.

Energii si doplníme, vypijeme-li malou lahvičku. Valí se jich po paláci dost, některé jsou ale otrávené, což ovšem poznáme až po konzumaci. Čeká nás také jeden vezírův podlý trik se zrcadlem a dvoj-níkem. Zrcadlem snadno pro-jdete a v souboji s vlastním stínem si musíte uchovat klid a nevytahovat zbraň. Kdo ne-věří, ať se přesvědčí sám!



**Prince Of Persia**  
Broderbund - 90"  
Arcade

**Excalibur 5 87%**

grafika	1	2	hudba
nápad	2	1	zábava

Námět stejný jako vlevo, provedení naprosto odlišné. V animaci však tato hra nezaostává. Pro každého milovníka kreslených příběhů připravili Readysoft společně s výtvarníkem Donem Bluthem hru, která tu ještě nebyla:

# Dragon's Lair

"Proč si na počítači neza-hrát kreslený film?", napadlo kanadské programátory. Stačí k tomu dostatečná paměť, rychlý počítač, hodně disket (asi sedm, to není ani 6MB), něco zvuků a dobrý kreslíř. Amiga nebo ST se přímo nabízí. Pak už zbyvá jen rok usilovné ty-mové práce a dílo je na světě.

Ano, Dragon's Lair není jen tak obyčejná tučtová hra, jakých se každý měsíc objeví na trhu desítky. Středověkého komiksového rytíře musíme provést asi třinácti animační-mi scénami až k jeho vytou-ženému láse. Na každém kroku hrozí snad deset druhů smrti, všechny vykreslené do nej-menšího detailu. Ti, kteří se ještě se žádnou z her Ready-softu nesetkali, budou jistě dumat, jak se vlastně takový film "hraje". Všecko je velmi prosté. Postaci na desetinu se-kundy přesně pohnout joy-stickem do správného směru, či stisknout stříbel. Opravdu je to tak jednoduché? Jistěže není, je to ta nejvyšší slabina hry! Nedokážete totiž predvi-dat, jak se bude postavka na

příští dvě sekundy chovat. Ale i kdyby vaše intuice byla vy-věrcena sledováním Kačerích příběhů, nikdy neodhadnete správný okamžik, kdy se má-te pohnout! Autoři si tuhle ne-dokonalost uvědomili, proto do hry zabudovali zvláštní (cheat) mod. Stačí na začátku stisknout správnou kombinaci tlačítek a počítač se na 10 mí-nut změní ve video. Pak už se jen díváte a bavíte. Kdo nema-hard disk, ten si hru zpestří stálým vyměňováním disket!

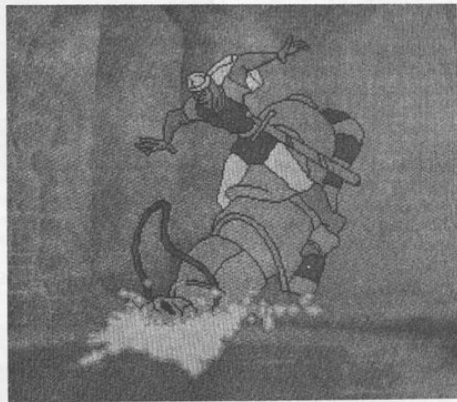
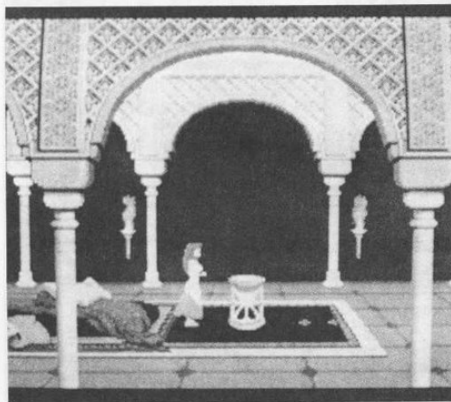
L.L.G.



**Dragon's Lair**  
Readysoft - 88"  
Arcade

**Excalibur 5 74%**

grafika	1	1	hudba
nápad	3	4	zábava



# CADDAVER

Knight Lore byl hitem na osmi-bitech, dnes mají šestnáctibity svého 3D bludišového klasika.

Hra minulý rok řádně rozčeřila soft-vody na Západě, teď je na řadě v Excaliburu a za rok se Cadaver stane měřítkem, kterým se budou porovnávat nejnovější prostorové bludiškovky.

Dávno tomu, co na hradě Wulf panoval král Wulf, toho jména třetí. Ve svém království vládl moudře a spravedlivě. Král ale zemřel a ani jeho věrnému rádcí, Lordovi Carolusovi, nedopřál osud osiřelou zem dlouho spravovat. Zanedlouho po smrti svého pána také Lord za záhadných okolností zemřel. Celé bohaté království se pak stalo snadnou kořistí sousedních vládců. Dodnes v něm lidé strádají ve válkách, trpí nemocemi a bídou. Mohutný hrad na skále však stále vzdoruje bandám loupežníků i zubu času. Tyčí se opuštěný, mezí hlubokými bažinami v hustých mlhách, jako mlčenlivý svědek ztracených časů. Je ale opravdu pustý a prázdný?

Malého trpaslíka Caradoca však takovhle povídky moc nevzrušují. Ze všeho nejvíce jej teď zajímá, zda na jeho střeše nad hlavou. Hostinec, kam se navečer uchýlil, je plný. Místo je jenom v začátku, temném koutě vedle tří starých, špinavých žebřáků. Nikdo nechce v tak nebezpečných dobách spát v noci venku pod širým nebem, proto si Caradoc s povzděchem dá raneček pod hlavu a přikryje se svým obnošeným pláštěm.

Tuhle noc ale asi spát nebude. Stále ho ruší tiché povídání starců. Všichni tři jsou veterány poraženě a rozprášené armády Lorda Caroluse. Z hovorů se náhle hrdiva dozví o zuřivých bitvách, o velkém strádání prostých poddaných i o zákeřné vraždě spáchané na Lordovi. Všechnu hrůzu má na svědomí služebník temných sil Dianos Necromancer. Spolu se svojí čeledí, s odpornými příšerami a démony se pak nastěhoval do osiřelého

hradu. V nedobytné pevnosti kuje pikle proti celému světu. Trpaslíka až doposud nechává tlacháni starců netečným, ale když nakonec uslyší o ohromných pokladech a předmětech s neuvěřitelnou magickou silou, zmocní se ho palčivá touha po slávě a majetku.

Ráno, hnán myšlenkou na zvonivě a lesklé mince, vydá se k rodovému sídlu Wulfů. Přes nebezpečné vody se přeplaví v malém vrátkem člunku. Když už má břeh na dohled, uvidí u paty skály, kolmo vystupující z vody, malý otvor. Zamíří k němu se svou loďkou a pevně doufá, že tu nalezne utajený vchod do hradu. V zaplavené jeskyni však najde na ostré skalisko. Náraz udeří diru do ztrouchnivělé loďky a ta se potopí. Není cesty zpět, Caradoci! Vpřed, páni hráči!

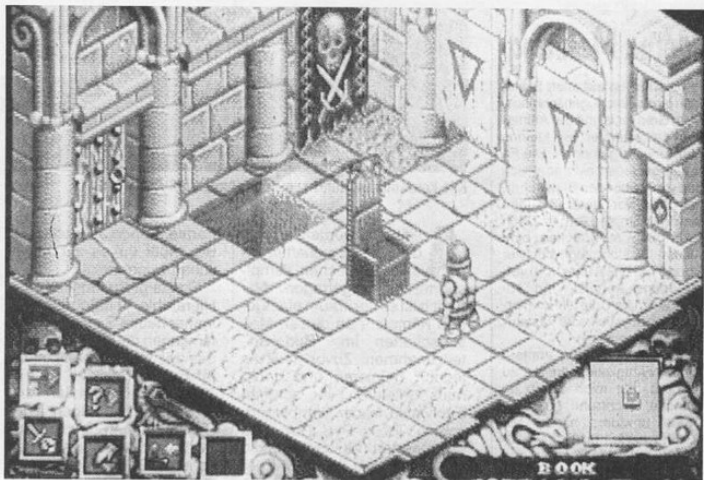


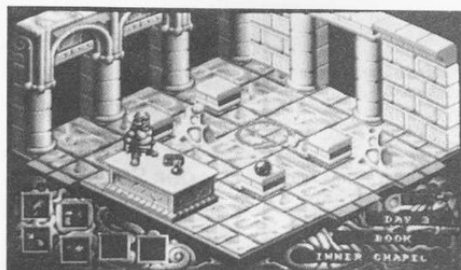
Podle hrubě opracované klenby poznáte, že se nacházíte ve sklepení pod hradem. Ten správný vchod dovnitř jste ale ještě nenasli. Přistupte k prvním dveřím, které ve skále najdete a než stisknete zrezivělou kliku, podívejte se vzhůru na strop jeskyně. Tam někde nahoře se ve své alchymistické laboratoři skrývá ďábel Dianos, ke kterému určitě nebudete pozváni na snídani. Dobrodružství nám začíná.

S hrdinou hry, malým Caradocem, se pohybujete v třidimensionálním světě, který vidíte šikmo shora. Pohyb figurky ovládáte joystickem, pomocí "fire" můžete skákat. Někdy jsou skoky nezbytné, jinak by trpaslík nedosáhl na předměty ve výšce nebo by zapadl někde do nezakryté díry. Při cestě jeskyněmi a po hradu nacházíte spoustu vě-

líjakých věcí. Lahvičky, které obsahují životodárné nápoje, ale i ty s jedem. Runové nápis a kouzelné průpovídky v sobě skrývají silu všemocné magie. Pergameny a také knihy s důležitými informacemi. Ty pečlivě studujte, chcete-li vylustit hádanky, které na vás ve hře dále čekají, nebo se vyhnout proradným lečkám.

Když se s trpaslíkem přiblížíte k předmětu, automaticky se v dolním rohu objeví symboly úkonů, které s ním lze provádět. Tak nemůžete přehlednout ani ty nejmenší věci. Možnosti, jak sebrat předměty využít, nabízí hra Cadaver velmi mnoho a jsou vsuktu rozmanité. Můžete hybat pákami, strkat mince do otvorů, rozbíjet křehké nádoby. Často musíte několik nabídnutých možností mezi sebou prokombinovat. Těžké





věci, jako pytle nebo bedny neseberete, zato je lze libovolně postrkávat. Nežrídka pod nimi najdete nějaký tajný mechanismus nebo předmět, potřebný k dalšímu úspěšnému pokračování hry. Bednyku užijete i jako stoličky, když se nebudete moci dostat na výše položená místa.

Další akce voláte klávesnicí, nebo pomocí menu. Stačí jeden povel a už se přehrabujete v trpasličově baťo. Tak můžete používat i předměty, které nese v ranci. Určitě tam bude i Caradocův deník, který obsahuje moc důležitých záznamů. Najdete mezi nimi údaje o trpasličově majetku, o jeho zdravotním stavu a o úspěších, které ho potkaly na dobrodružné cestě. V deníku můžete postupně sledovat vývoj vašeho hrdiny, protože s každým úspěšným zvládnutým problémem nebo vyhraným bitkou stoupá jeho zkušenost a životní síla.

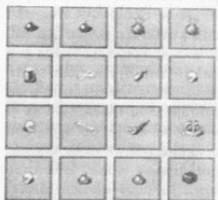
Jedním zmáčknutím tlačítka klávesnice si také vyvoľáte mapu. Objevíte na ni všechny prostory, ve kterých jste již byli a prozkoumali je. Ve hře Cadaver si proto nemusíte mapu kreslit, ale i tak mějte tužku při ruce. Musíte si totiž poznamenávat důležité pokyny pro vyřešení nesčetných hadanek.

Celá hra je skutečně jedno velké dobrodružství, do kterého jste se s Caradocem dali. Hrad má pět poschodí (level) a v každém je okolo sedmdesát místností. Tedy dost bloudění a přemýšlení, možná na několik týdnů.

Potíže hádanky, které se stávají do cesty trpasličím hrdinovi, se v průběhu hry stále více komplikují a zamotávají. Často se dostanete do téměř

bezvychodných situací. Ale Caradoc a jistě ani vy se ve svých záměrech nedáte ničím odradit, i kdyby to mělo stát život, nebo dokonce několik proběhlých nocí.

L.L.G.



Nakonec ještě několik poznámek:

Známy tvůrce dokonalech návodů ANDREW již pro vás všechny připravuje do některého z dalších čísel podrobný popis Cadavera.

Na obálce Excaliburu č. 5 vidíte Caradoca sestupovat do podzemí. Po které ze řec se k tomu hradu připravil? Kdo uhodne, napíše své řešení na korespondenční listek, připojí úplnou adresu a může se těšit na knížku, kterou mezi správné řešitele vylosujeme.



**Cadaver**  
Imageworks - 90°  
Adventure

Excalibur 5 90%			
grafika	1	2	hudba
napad	2	1	zabava

# KNIGHT LORE a ještě několik dalších

Je tomu už pěkných pár roků, co mikropočítačovému světu královal gumový ZX. Ten měl moc žen, tou nejkrásnější byla Ultimate. Škoda jen, že umřela tak mladá... S nostalgii si zavzpomínáme na zaniklou firmu a na tři její vynikající a originální 3D bludišťové hry.

Knight Lore bylo první dílo anglické firmy Ultimate, vytvořené v jednoduché, ale bezchybné zvládnuté trojrozměrné grafice. Sícma shora sledujete hrdinu, rytíře měničeho se každou noc ve vlkodlaka. Do čtyřiceti dnů musí zlomit zakletí. Jak? Vyhledat čaroděje a v jeho kotli namíchat kouzelný nápoj. Drive je ale nutné sebrat potřebné přísady, rozestět po hradě. Co mág potřebuje, ukáže se v páře nad kotlem. Avšak pozor! Kouzelník vlkodlakem nemiluje, proto jej zbaví jednoho ze tří životů. Není sám, kdo usiluje o rytířovu smrt. Hrad je plný skákajících klad, duchů, ostrých hřebů a padajících věcí, kterých se nelze dotknout. Navíc je tu ještě kletba. Když se převléčete, nepohybujete se a stáváte se snadným terčem. Figurou můžete ovládat jak klávesnicí, tak (nepřesně) joystickem.

Protože se Knight Lore dobře ujal, následovalo brzo pokračování. Alien 8 - další hra Ultimate, se nesla ve stejném duchu. Až tak podobně, že si vysloužila hanlivou přezdívku Knight 8. Opravdu to vypadalo tak, že programátoři jen změnili některé objekty, předeřovali mopa, trochu si pohráli s jiným motivem hry a hurá na trh.

Robotek musí v Alien 8 zneskondit několik transformátorů, jinak jeho kosmická loď vybuchne. Když na každý transformátor nasadí odpovídající hlavici, má vyhráno. Má to ale opět háčky. Casový limit, spousty zdivočelých robotů, krysy na klicek a krkolomná místa bludiště, která jdou přeskrátit jenom se štěstím. I přes nepokročit podobnost s předcházející hrou je

Alien 8 trojrozměrné bludiště s vísáčkou ZX-super.

Pak ještě následovaly další hry na podobném 3D principu s plynulým scrollingem (Night Shade, Gunfright, Bubbler). O nich možná někdy přistě. Poslední hra Ultimate - Pentagram, je na stejném principu jako Knight či Alien. Černokněžník musí najít několik dílů pentagramu a... priznam se, že dodneska se mi nepodařilo zjistit proč! Hra je už jenom slabý odvar z předchozích her. Je zřetelně vidět, jak Ultimate dochazel dech. Grafika je sice stále dobrá, ale mnohé formy byly už tehdy v 3D zobrazovány mnohem dál. Byl neúspěch Pentagramu posledním hřebíkem do rakve královny Ultimate?

L.L.G.

## Knight Lore Ultimate Adventure

**Excalibur 5 77%**

grafika	3	3	hudba
napad	1	1	zabava

## Alien 8

**Excalibur 5 70%**

grafika	3	3	hudba
napad	2	1	zabava

## Pentagram

**Excalibur 5 45%**

grafika	3	4	hudba
napad	4	4	zabava

# LOOM

Firma Lucasfilm má mezi fanoušky her typu adventure tu nejlepší pověst. Také počítačová pohádka Loom se povedla na jedničku. Časopis Power Play ji za grafiku udělil pro rok 1990 první místo plus počítačového "Oskara".

## LUCASFILM

Ke kompletu hry, sestavenému ze tří disket s návodem a knihou čarodějných formulí (Book of Patterns), je přídána magnetofonová kazeta.

Nahrávka rozhlasové hry vypráví o cechu kouzelných tkalců. Aby unikli závidlivosti světa, ukryli se kdesi uprostřed oceánu na malém ostrůvku Loom. Tam tkalci žijí podle svých přísných zvyků a pravidel. Rada starších odněpaměti nepovoluje nikomu cizimu usídlit se na ostrově. Promění v racka každého, kdo se tu třeba jen pouhou náhodou objeví. Lidé na ostrově vytvořili naprosto uzavřené společenství. Zákony genetiky jsou ale neúprosné. Daň za izolaci byla krutá. Ženy tkalců se staly neplodnými.

Bobbin se narodil před sedmnácti lety. Je posledním dítětem Loomu. Jeho matka brzy po porodu umřela a světla ho do péče staré vědmy. Podle Rady se už tkalcům nikdy víc nemělo narodit žádné živé dítě. Proto vůdce cechu Bobbina proklel, vyloučil ze

společenstva a zakázal učit jej umění tkalců. Vědma však příkazy porušila a zaslíbila Bobbina do základů magie. Za to ji zakleli do slepičího vejce. Duše Bobbinovy matky za trest proměnila všechny tkalce v labuť. Odletěly vysoko mezi hvězdy až tam, kam asi odchází duše zemřelých kouzelníků. Jen malý Bobbin zůstal naživu. Svěrnou cechu dokáže, že je jeho platným členem. Má se naučit všemu, co tkalci ovládali, proměnit se také v labuť a odletět nebeskou bránou za nimi.

Skončilo povídání z pásky a ti přátelé, kteří očekávají řadu nakupených potíží a problémů, jak tomu dosud bylo u předchozích her Lucasfilmu

But the wisdom of the Elders may not be questioned.

That is the final Rule of Membership.

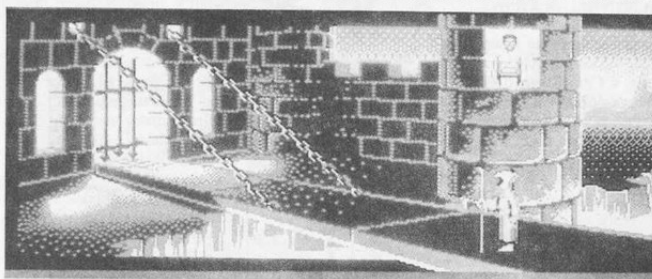
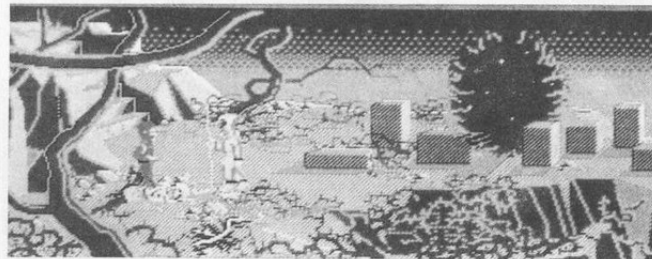


(M.Mansion, ZakMcCracken, I.Jones), budou zklamáni. Ve hře se žádné předměty nesbírají a bez vkládaného textu to také jde. Jedinou pomůckou při řešení nepřiliš složitých záhad je Bobbinova magická hůl, kterou lze skvěle čarovat. Je to spíš kouzelná flétna než hůl. Během hry se učíte sami. Stačí ukázat na předmět a on zahrraje svou melodii. Pak ji v pravou chvíli pomoci hole opakuje. Nejprve se dozvíte posloupnost tónů E-C-E-D, která tu něco otevírá (dveře, vajíčko). Jak se Bobbin dostává do nebezpečných situací, jak je lépe a rychleji zvládat, tak roste jeho kouzelná moc a dokáže zahrát více tónů.

Pro začátečníky v oboru

adventure je Loom ta pravá hra, která vás téměř sama dovede k cíli. Postaci posadit se před obrazovku, pustit zvuk naplno a nechat se unášet světem fantazie. Na tohle hře je báječné, že figurka Bobbina nikdy nemůže zemřít.

Loom má skvělý námět, jednoduché zacházení, výborné hudební zpracování a čistě animované postavy (jen při animaci více obrázků najednou se Motorola v Amize či STěku trochu zadýchává, ale IBM-AT to zvládá na jednu). Jenom škoda, že hra trvá tak krátce; za dva večery ji pohodlně zvládnete. Pro ty, kteří si na začátku zvolí úroveň Expert, je připravena zvláštní koncová animace. L.L.G.



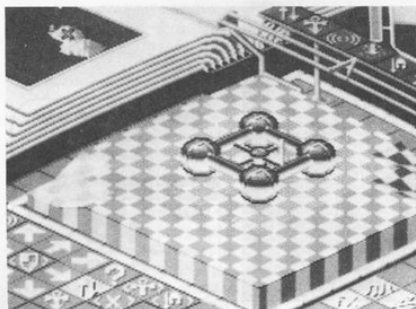
### Loom

Lucasfilm '90  
Adventure

Excalibur 5 87%

grafika 1 1 hudba

nápad 2 2 zábava



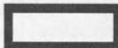
Populous patří k tomu typu her, které nepotřebují úvodní legendu. Legendou je zde hra sama. Je to nemilosrdný boj dvou věčných rivalů. Zápas sil dobra se zlem.

Odvěky střet nebe a pekla se odehrává na obrazovce vašeho počítače. Přesněji, bojuje se na stole uprostřed obrazu. Autoři hry se nejspíše nadehli plastickým stolem, který nechýbí na žádném generálním štábu a udělali z něj centrum zápasu. Strategický charakter hry se tak ještě víc vyznačil. V následném Powermongeru

zůstal stůl základem, přibývali jen skuteční vojevůdci.

V Populous jste ještě jen nehmotným vudcím duchem lidíček na stole a jejich konání. Jako vládce dobra můžete tu svými rozhodnutími nepřímo říditi svůj "vyvolený národ" až do rozhodující bitvy. Vaše síla je uměrná jeho početnímu stavu. Čím větší skupinu ovládáte, tím víc vzrůstá na straně dobra energie a pak vládnete mocnějšími zbraněmi. Proto musíte své populaci vytvářet ty nejlepší možné podmínky, aby se mohla stále

# POPULOUS



Powermonger - tak zněl náš tip na hru roku v č.3 Excaliburu.

Začátkem předminulého roku firma Bullfrog slavila úspěch se strategickou hrou Populous. Přestože tedy nejde o žádnou horkou novinku, stojí za to, abychom se ke hře Populous vrátili, vždyť byla vyhlášena nejlepší hrou roku 1989.

rozvíjet. Co nejrychleji rovnáte myši území okolo. Tak lidé postupně postaví malý stan, pak chatrč. Až se vám podaří vyrovnat staveníste rozměru 5x5 čtverců, obyvatelé si už sami vybudují největší obydlí, středověký hrad. Z něho vzejde nejsilnější pokolení.

Na druhém konci číhá nepřítel. Všemožné se snaží vést překazit. Máte stejné zbraně: Zemětřesení nebo povodně či výbuchy sopky. Záleží jenom na správném místě a vhodné chvíli, kdy bude přírodní živé použít nejúčinněji.

Program po spuštění nabídne tři verze: Tutorial-závěk, Conquest - bitva a Custom - tvoření. Nováčky by měli nejprve zkusit trénink, či vytvořit vlastní zem (Custom) a tu pak dobývat. Nejdůležitější je ale Conquest. Čeká tu na 450 světů k postupnému dobytí. Pronikání je vždycky o chlap těžší. Po vítězství se dozvíte další postupové heslo.

Nový svět se od ostatních liší počtem obyvatel, jejich rozmístěním a počáteční silou soupeřů. Na základní disketě je ku výběru pět různých typů. Komu snad nestačí

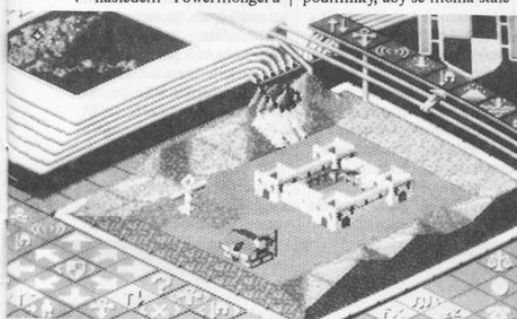
zimní krajina, poušť či step, tomu Bullfrog připravil další datovou disketu.

The Promised Lands, jak se speciální disk jmenuje, se přikrývá jako data k základní hře. Dává možnost vytáhnout do boje se zelenými marťáky, s kovboji a Indiány, s Napoleonem při Francouzské revoluci nebo s Legopostavičkami v zemi ze známé stavebnice. Nejhezčí je Computerland, kde se v zemi z počítačového papíru a s mořem z ASCII kódu utkávají tři dva věční rivalové - Commodore a Atari. Neprozradím, kdo je na straně dobra.

Tvůrci z Bullfrogu odvedli výbornou práci. Grafika, plná detailů i dokonalá animace, propracované strategické herní prvky, hudba a řada FX zvuků, to vše dokáže vykouzlit ohromnou atmosféru, plněnou napětí i překvapivých zvratů a radostí z vítězství.

(V Excaliburech 1/2 jsme uveřejnili tabulky s hesly ke vstupu do jednotlivých úrovní. Návod k velmi podobné hře Powermonger byl otištěn ve 3. čísle.)

L.L.G.



**Promised Lands**  
Bullfrog - 90'  
Data

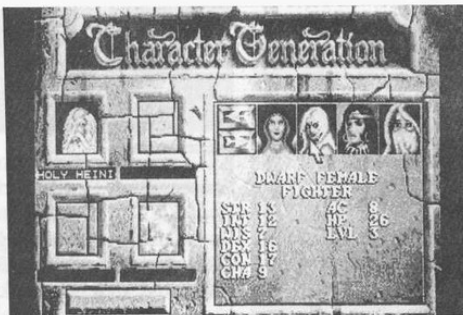

Excalibur 5	88%
grafika	1 -
napad	1 2
hudba	zabava

**Populous**  
Bullfrog - 89'  
Adventure

Excalibur 5	91%
grafika	1 2
napad	1 1
hudba	zabava



# EYE OF THE BEHOLDER

**Eye of the Beholder**  
SSI - 91'  
V hlavní roli

<b>Excalibur 5 76%</b>	
grafika	<b>1 3</b>
nápad	<b>2 2</b>
hudba	<b>2 2</b>
zábava	<b>2 2</b>

Jsou to již tři roky, co firma SSI ze Států začala první hrou Pool of Radiance serií zdařilých fantasy her. Chystáme si už o ní povídání, dnes však dojde jen na novinku. Tou je Eye of the Beholder – Oko pozorovatele.

SSI zasazuje náměty svých her do stále stejných krajín. Fanouška her v hlavní roli nepřekvapí, když se opět ocitne ve "Forgotten Realms". To jsou "Zapomenuté říše", které SSI z předchozích her od SSI. V jednom z větších měst, ve Waterdeepu, provádějí neplechy temné mocnosti, zabydlené pod zříceninou hradu. Městský úřad je bezmocný a proto hledá pořádné chlápky, kteří by řaděni pod starým hradem učinili přítrž.

Ted tedy přichází na řadu vaše parta čtyř neohrožených bojovníků. Během hry budete mít možnost přibrat ještě do své družiny další dvě postavy. Jak to ve Forgotten Realms bývá, nežijí v tehle fantasy zemi jenom lidé. Do podsvětí se může vypravit skupinka z příslušníků šesti ras, (od trpaslíka až po elfa), kteří mají jedno ze šesti "povolání" (např. zloděj, kněz, bojovník).

Přitom se už poprvé projeví předností nové serie fantasy her od firmy SSI. Misto výběru z malých řádků textu a nepochopitelných čísel s obrázky, jaký byl u jejich starších her, (vždycky mi to připomínalo nedávné hloupé dotazníky), je nyní všechno jednoduché. Obrázky a charakteristika jednotlivých postav jsou vám předkládány doslova na mramorovém podnosu. Již pouhý výběr bojovníků přinese hráči zábavu, která mu je odměnou za přemýšlení.

Jestliže jste se složením své skupiny hotoví, začne vaše dobrodružství na nejvyšším poschodi bludiště o dvanácti urovních. Kdo se ve 3D fantasy hrách jen trochu vyzná, toho hned po prvních krocích napadne: Dobře to vykradli! Autory hry Dungeon Master od FTL (v minulém Excaliburu) asi z toho začne bolet hlava, konkurence je tady!

Na obrazovce jsou vpravo

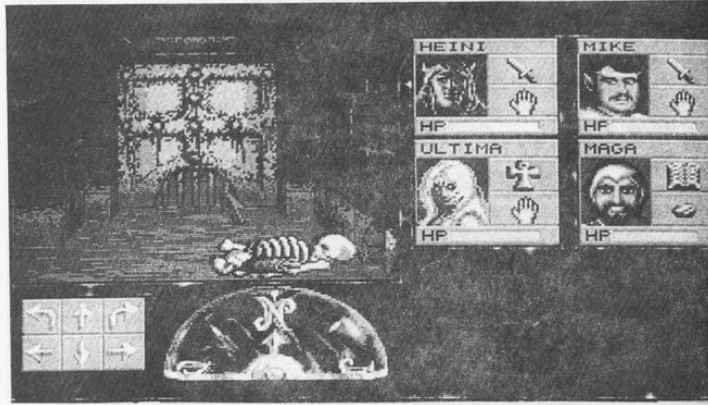
vedle pohledu do labyrintu ramečky s hlavičkami vybraných bojovníků. Zbraně, kterými jsou vybaveni, se objevují vedle portrétů. Pod ním je ukazatel zdravotního stavu. Stačí pouhé fuknutí myši na obrázek hlavy a dostanete se do menu, ve kterém zjistíte vše, co určená osoba nese. Je v něm znázorněno i její tělo, rozdělené do políček odpovídajících jeho jednotlivým částem. Už se vám tak nemůže stát, že si boty budete navlékat na krk místo náhrdelníku. Každý bojovník potřebuje pro boj s netvory dostatečně jist a pit. Ten, kdo poznal Dungeon Master, snad ani nemusí číst anglický manuál.

V D.M. byl labyrint postaven jenom z kamenných kvadrů. Zde se stěny často mění. První tři patra slouží městské kanalizaci kde nechýbí bahno a slizké stěny. Pak čekají skalní stoly a po nich vyzdoba jakási "aztecké svatyně".

Přisery utočí jednotlivě i ve skupinkách. Dvojice vepředu se jim brání sečnými zbraněmi, zadní bojují hřzdicemi, vrhají dyky a vystřelují šípy. Dojde i na magii, která přebírala prvky jak z D.M. (skládání kouzel do průpovídek), tak i ze starších SSI her. Pod zemi narazíte nejen na nepřátele, ale i na příznivce, kteří vám budou pomáhat.

Když jsem Eye of the B. začal nadšeně hrát, za chvíli jsem ochladnul. Program má technické chyby (do jedné přisery se zavrou dveře a nic se neděje), ale nejvíce mi vadí, že se zabité potvory po čase znovu objeví v plné síle.

Zatím je hotova verze pro Amigu (IMB) a také pro PC (640KB; CGA, EGA, VGA; Lib-, Soundblast). Dočkají se však i STěkáři. Dobře zpracované přisery jsou na PC-VGA skutečnou pochoutkou, pckně vypadá i 32barevný modus na monitoru Amigy. L.L.G.



# THE GREAT ESCAPE ESCAPE FROM COLDITZ

Druhá světová válka je pro výrobce herního software do dneš včasným námětem. Některé firmy se přitom dostaly dál, než jen k různým střílečkám a simulátorům. Mezi nimi i firma Ocean, která jinak dominuje v arcade hrách. The Great Escape je tedy hrou pro Ocean netypickou a přestože to není hra právě nejnovější, zmínku si rozhodně zaslouží. Patří do zlatého fondu počítačových her na osmibity.

Hra je klasikou akční adventure. Chce vytrvalost, bystrost a praktické uvažování. Uprchnout z hradu Colditz, to věru není lehký úkol.

Svého hrdinu ovládáte joystickem. Nepohybné-li jím, bude se váš muž chovat jako vzorný vězeň. Může procházet mnoha místnostmi hradu a nalézt věci, potřebné k útoku. Pozor, ne všechny části hradu jsou pro vás přístupné! Přistizení na zakázaném místě má zle následky. Také nesmíte dopustit, aby u vás byly nalezeny podezřelé předměty, proto každou získanou věc je třeba před nacisty ukrýt. Rozhodující ve hře je čas. Věznův život je tvrdý, v určitém denní dobu musí být na předepsaném místě, jinak přijde trest. Pobyt v samotce není žádný med a opakovaná návštěva této místnosti zlomí každého (prapor jeho odvahy klesne). Navíc jsou potrestanému odebrány všechny věci, které má u sebe. To často znamená úplný konec hry. Naštěstí budete vždy včas informováni, kam máte právě jít. Text se objeví v dolní části obrazovky.

Vaši jedinou šanci je plně se vžít do role vězně, zůstat napadáním a při vzorném plnění svých povinností nepropást jedinou příležitost na posílení svých šancí k útoku. Chodte včas k jídlu, na nastup, do odpočinkové zóny, nevynechejte jediný balík červeného kříže. Každá drobnost může být dobrá. Výhodné je jednat v noci, pozornost nacistů přeci jenom utopena - pozor však na reflektory na

**816** Hrad Colditz se nachází asi 20 km od Lipska (Leipzig). Stal se smutně proslulým v době druhé světové války, kdy v něm byl umístěn zajatecký tábor. Nebyl to však obyčejný tábor - byli v něm drzeni vězni, kteří se již pokusili utéci z jiných lágrů. Colditz byl velmi dobře hlídán, opatřen neprůchozími bezpečnostními zónami a již jeho poloha odrazovala od pokusu o útěk. Přesto se našli odvážlivci, kterým se to podařilo. Dnes můžete prchat z přísně střeženého hradu a zůstat přitom sedět doma v teple. Umožnily to firmy Ocean a Digital Magic.

strážních věžích! Pamatujte, že uniknout můžete mnoha způsoby - záleží jen na vás a na specifických okolnostech.

Hra je zpracována ve výborné (pro osmibity vskutku výborné) prostorové grafice. Zpracování zcela odpovídá nejvyššímu produktům firmy Ultimate, které jsou dosud pokládány za vrchol 3D grafiky na ZX Spectru.

Děj poměrně rychlý hry je strhující. K dokončení budete potřebovat pevné nervy a hodně trpělivosti. Ale tak už to bývá. Pokud se dostanete do situace, kdy bude další existence vašeho počítače vážně ohrožena, pak příliš neváhejte a použijte berličky, (spíše důkladné berly), kterou jsme vám připravili také v tomto čísle našeho Excaliburu vztahu v rubrice "Jak dál?" na straně 33.

Novinkou v akčních adventure je Escape from Colditz (EFC) od poměrně neznámé firmy Digital Magic. Zpracovává stejný námět jako The Great Escape (TGE) a my tu tedy budeme obě hry porovnávat.

Hned uvodem je třeba říci, že EFC je graficky zvládnutá ještě trochu lépe, než TGE. Zvukové efekty sice nic moc, nicméně klíče postaći k dokreslení děje a k dosažení vyhodnotnosti. Ve kvalitě zpracování tedy o malíčko vede Digital Magic.

Zásadní rozdíl je v "obsazení" hry. EFC je udělaná, jak se na šestnáctky sluší. Váš tým zde tvoří britský kapitán, francouzský seržant, americký poručík a polský voják. Volíte mezi nimi klávesami F1-F4, pomocí klávesy F5 získáte přehled o všech čtyřech najednou. Dále používáte ještě kurzorové klávesy. Důležité je i přepínání mezi chůzí a během. To vám umožní zachránit si kůži i v situacích na první

pohled bezvýhodných.

Za pomoci svých mužů prohledáte celý hrad a všude posbíráte předměty, potřebné k útoku. Avšak pozor - vězni nesmějí vstupovat kamkoliv. Hrad je rozdělen do několika národnostních oddělení. Počítá tedy nesmi do části, vyhrazené jenom Američanům. Kromě toho jsou místnosti, do kterých nesmí vstoupit žádný z vězňů. Trestem je tu opět samotka. Při procházení Colditzem narazíte také na zamčené dveře. Ty obyčejně se mohou odemknout šperáčkem, ale mohutné ocelové dveře otevřete pouze klíčem. Klíče nalézáte stejně jako jiné předměty v různých místnostech hradu a každý klíč je jen na jedno použití (takže se zakonzultujte s danou situací, kdy bude vstoupit zamčených dveří, než klíčů). Podobně jako u TGE se hra odvíjí v "reálném" čase a vězni musí dodržovat strohý režim.

Především na nádvoří je třeba se opatrně pohybovat a nevstupovat do přísně střežených okrajových zón. Také se vyvarujte běhu před očima strážní, to samozřejmě ihned vzbudí podezření. Pokud dojde k zatčení, pak stejně jako v TGE přijdou vaši hrdinové o všechny věci, které u sebe mají. Pokusit se o běh mezi strážními přísně střežených zón je už vyložená sebevražda, nepřístupní bude bez milosti zastřelen.

Asi nejlepším způsobem útoku je (opět) kopání tunelu. K tomu musíte mít svíčku a krumpáč. Je také možné opatřit si německou uniformu s doklady a pokusit se projít mezi strážemi ven. Tak si lze vybrat z mnoha způsobů útoku - Digital Magic udává, že těchto způsobů je 42!

Escape from Colditz dokazuje, že starý námět je stále živý. Hra není o nic málo přitažlivější než její předchůdkyně a určitě přinese potěšení všem profesionálním dobrodruhům.

The Great Escape Ocean Adventure			
<b>Excalibur 5</b>		<b>74%</b>	
grafika	<b>2 4</b>	hudba	
napad	<b>1 2</b>	zábava	

Escape from Colditz Digital Magic Adventure			
<b>Excalibur 5</b>		<b>76%</b>	
grafika	<b>2 2</b>	hudba	
napad	<b>2 3</b>	zábava	

# TURRICAN

## Turrrrican II se vrací na vaše monitortrrrry!

Firma Rainbow Arts má vždy v záloze nějaké překvapení. Když v půlce minulého roku sklídila úspěch s Turricanem I, nemuseli na pokračování fanoušci akčních her dlouho čekat. Nové potvory, fantastická animace s obrovským množstvím speciálních zbraní, špičková grafika plus hudba jako z CD disku!

Již tisíce let obtěžuje lidstvo zlý Morgul. Nyní se ten netvor opět vynořil. Náš hrdina Turrican čeka jen na toho, kdo ho joystickem "popadne a pak udělá pořádný cirkus". Cesta za Morgulem je obtížná. Čekají tu hluboké propasti, tmavé jeskyně a hromady nepřátel, kteří mají spadenou na vaše tři životy. Trinact levelů v pěti různých světech je ale pro fandý arcade naprostá hračka.

Jen na našem umu záleží, jak dlouho budete straslivého nepřítele honit. Ještě, že je hrdinný jínoc vyzbrojen nepřeberným množstvím superzbraní. Laserovou puškou může okolo sebe kropit dosti veliký okruh. Na smrtelně těžké situace musí sebrat bonus symbol, kterým si zajistí speciální zbraň. Když už ani tento základní arzenál nestačí, může pokládat miny a vrhat výbušné, či rozptylující střely, vypouštět pohyblivý štít a co já vím, co ještě dalšího. Jednou z velmi osvědčených superzbraní je "převléčení" na ostré ozubené kolo, které zničí téměř vše, s čím přijde do styku. "Ozubenec" se ale může pohybovat jenom vpravo, vlevo a směrem dolů.

Protože se technickým čarodějům od R.A. asi zdálo 13 úrovní jedničky málo (hlavně se ale hra dobře prodávala), můžete dnes prohnát už i Turricana číslo II.

A co je nachystáno ve dvojce? V jádru nic nového, pouze 2MB fantastické grafiky, ještě dokonalejší animace hrdiny i nepřátel, pár výtčných skladeb. Lze si přát více? Když se přidá ještě speciální level (vždy každá pátá, ve které vsedneme do rakety a prostrlíme se vesmírem do dalšího světa jako v Z-Out, nebo R-Type) a řada skvělých nových zbraní, máme arcade hru, jaká tu ještě nebyla!

Shrnuto a potvrzeno:

Turrican I a II jsou akční hry, které jsou dokonale programovány. Animace je dynamická a plynulá, pozadí je napádité a nadmíru vydatné. Přičete ještě do jemna vypilovaný stupeň obtížnosti, takže i naprostý nováček se zahraje. Ale pozor, úsek od úseku bude potřebovat stále více a více zručnosti při manipulaci s joystickem. Hra přímo volá po použití joysticku, který má dvě nezávislá tlačítka.

Věřím, že i ti co dohráli, si oba Turricany ještě mnohokrát s chutí zopakují. V současné době by první díl měl být k dostání na všechny typy počítačů, druhý je dosud jen na Amigu, Atari ST a C-64. Osmibity jsou však ošizeny o hudbu. To je ten věčný problém - je tu málo volné paměti.

-mCh- & L.



### Turrican I

Rainbow Arts - 90"  
Arcade

**Excalibur 5 70%**

grafika

**2 1**

hudba

napad

**3 2**

zábava



### Turrican II

Rainbow Arts - 91"  
Arcade

**Excalibur 5 88%**

grafika

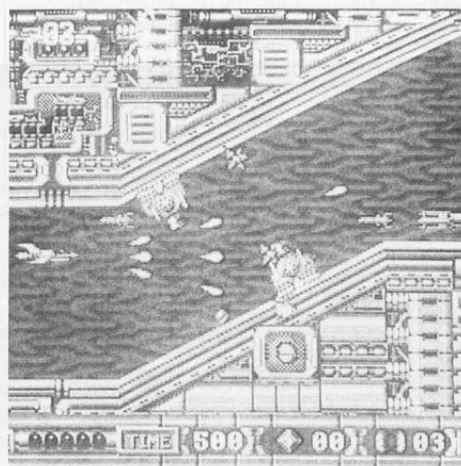
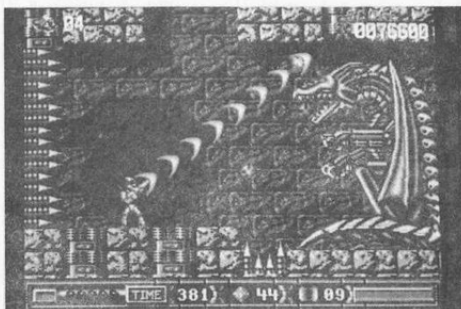
**1 1**

hudba

napad

**2 2**

zábava



# COLORIS

Kdesi v hluboké (finské) tajze, kde zima je dlouhá a léto krátké, sešla se jednou parta programátorů ve vyhřáté sauně, aby přemýšlela o hře, která by byla stejně přitažlivá jako Tetris.

Po dlouhém zatěžování mozku až k hranici destrukce pozitronických spojů vykrystalizovala z nepřeberné množství nápadů další nová logická hra. A protože n. velice mnoho záviselo na barvách, dostala jméno **COLORIS**.

Hne na první pohled si uvědomíte, jak autoři hry byli pod svým vlivem předcházejícího populárního Tetrisu. Opět tu je důvěrně známý výřez obrazovky, v němž se ve zničujícím proudu shora valí hrací kameny. Tvoří je vždy tři barevné čtverečky. Počítá se při volbě kombinace vybírá z pěti barev.

Stisknutím tlačítka joysticku přehodíte pořadí barev v kameni. Je vašim úkolem seřadit alespoň tři čtverečky stejné barvy do řadky, nebo



**COLORIS**  
*Avesoft, Rushware - 91'*  
Logický rychlík

Excalibur 5 55%	
grafika	hudba
<b>3</b>	<b>3</b>
nápad	zábava
<b>2</b>	<b>2</b>

sloupečku, který potom zmizí se vzrůstem bodového konta i místa pro další skládání. Pokud se kameny nahromadí nad určitou hranici musíte končit. Coloris má pro vás ještě další zpestření. Můžete si zahrát tzv. MARATON GAME, kdy se spodní okraj hrací plochy čas od času posouvá vzhůru směrem k hranici hrací plochy. Hru můžete naopak také zabrzdit, ale tuto možnost si musíte nejprve vybojovat. Pokud ji již aktivujete, musíte si uvědomit, že budete potrestáni ztrátou bodů. Pozor, brzda platí na právě padající kameny!

Coloris vás jistě zaujme svojí dynamikou a mnohými dalšími zpestřeními hry, ty si musíte okusit sami. Stojí za to, je to logický rychlík, jaký vždycky upoutá.

# plotting



Jednoduché hry s nápadem jsou stále ty nejlepší. Bylo tomu tak u "Tetris", platilo

to i později pro "Klax" a platí to dneska i pro "Plotting" (Luštění). V časovém limitu musíte pomoci dobře mířených hodů rozebrat velkou hromadu kamenů. Kameny přitom mají na sobě vyznačeny čtyři různé znaky - symboly. Z hromady lze odstranit jen takové kameny, které mají stejný symbol jako má kámen, který se právě chystáte vrhnout. Hromada se při každém hodu mění a kameny padají po sobě stále dolů (podle zákona počítacové gravitace). Spadlé vám nesmí zahradit cestu a tak přichází na řadu i "mozková akrobacie", jak jsme tomu u logických rychlíků zvykli. Aby to zase nebylo moc těžké, jsou sem tam k dispozici i "superkameny", které lze použít všude. Jen kdyby jich bylo víc!

Hody mohou být pouze vodorovné, protože mířit lze jen nahoru a dolů. Abychom dokázali rozebrat hromadu kamenů i seshora, vymysleli si programátoři celkem jednoduchý trik. Vržený kámen



**PLOTTING**  
*Ocean - 90'*  
Logický rychlík

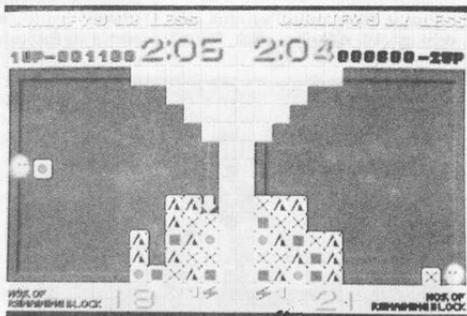
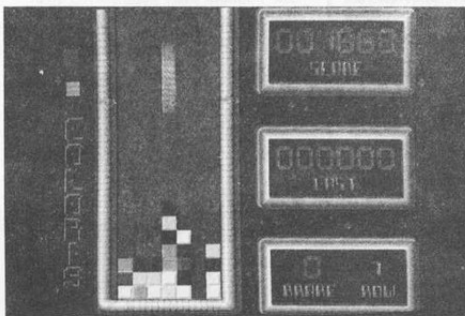
Excalibur 5 65%	
grafika	hudba
<b>3</b>	<b>3</b>
nápad	zábava
<b>1</b>	<b>2</b>

může být odražen zdi, která mu vadí v letu, nebo být proveden celým bludištěm spletých cest.

Trebaže je obtížné hru popsat, hrát se dá Plotting skutečně velkolepě! Programátorská práce je dobrá: Jednoduchá, ale účinná grafika, odpovídající hudba i zvuky a k tomu optimálně vyvážená obtížnost. Plotting mohou hrát proti sobě dva hráči zároveň, má i vlastní editor úrovní - co si ještě více přát?

Tohle "Luštění" je geniálně jednoduché a proto je jednoduše geniální. Tím se ale dostává mezi zvláště nebezpečné návykové formy her!

L.L.G.



## Tovarna na hrdiny

## Sierra On-Line



*V Excaliburu č.1 jste se seznámili s ospalým americkým městečkem Lutton City, ve kterém začal řádit zločinec Death Angel. Policista Sonny Bonds ale neřada dopadl a soupl ho do vězení. Chcete se dozvědět, kdo se ze "Sierra" týmu za tímhle příběhem skrývá?*

## Hra na skutečnost

Seriál Police Quest je nejen vzrušující dobrodružství, ale i poučné nahlédnutí do každodenního života policisty. Hra "na policajty" se dokonce dostala i do školních středisek americké policie, která ji využívá jako účinnou pomůcku při výuce obvyklých postupů.

"Od samého začátku návrhu jsem se držel zásady, že hra musí přesně odpovídat současným praktikám policie. Kdybyste se nedrželi směrnic, nikdy byste ji nedohrali," říká o Police Quest její autor Jim Walls. To je člověk, který o policii skutečně něco ví. Dvacet let si tímto způsobem vydělával na své živobytí, než jej Sierra OL angažovala jako tvůrce svého dalšího "Questu".

Co říká o počátcích této spolupráce prezident firmy Ken Williams? "Jíma jsme získali do party náhodou. Právě byl na zdravotní dovolené u nás v Kalifornii a docela vážně přemýšlel o odchodu ze služby."

Proč se Walls rozhodl vyměnit policejní placku za kulatý znak Sierry?

"Nerad mluvím o tom, proč jsem zanechal služby. Bylo to ale hlavně ze strachu o život. Jednou jsem se zúčastnil přestřelky v New Yorku. Nikdy na to nezapomenu. Jako by se to stalo včera. Ten chlap se mně snažil zabít. Práce u Sierry On-Line mi vrátila ztracenou sebedůvěru."

**Police Quest**  
**In Search of the Death Angel**  
**Pátrání po Andělovi smrti**

"První Police Quest byl ten nejtěžší, alespoň pro mne. Já jsem ani nevěděl, jestli na tuhle práci vůbec mám. Pomalu jsem ani neuměl zapnout počítač. Nejvíce mi pomohla Roberta Williams a dva chlapci z Andromedy (M. Crowe & S. Murphy). Byla to zajímavá zkušenost," s úsměvem povídá o svém prvním nametu na počítačovou hru bývalý ochránce zákona J. Walls.

V roli pochůzkáře Sonnyho musíte vypátrat a zneškodnit bandu překupníků drog, vedenou chladnokrevným zabijákem, kterému cele podsvětí říká "Anděl smrti". Jen přesné policejní postupy a dokonalá týmová práce vás

dovedou k cíli. Ve hře si nejen zastrlíte a zalaskujete s pěknou řídkou, ale čeka na vás také partička pokoru.

**Police Quest II**  
**The Vengeance**  
**Odplata**

"Dvojka" začíná pro Sonnyho až moc nešťastně. Anděl uprchl z vězení a myslí jen a jen na pomstu. Na jeho černém seznamu je Sonny na čelním místě. Jeho (ale hlavně Váš) život visí na vlásku. Musíte Anděla zneškodnit dříve, než se stanete další obětí.

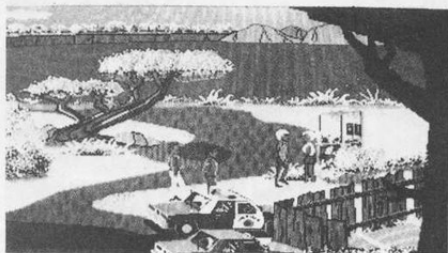
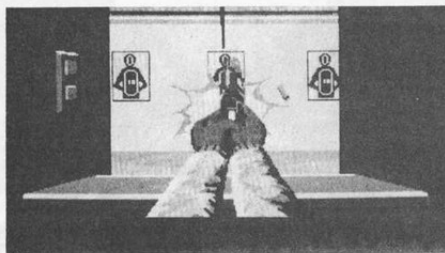
Walls: "I tohle pokračování je celé založeno na skutečnosti. Ten chlap, se kterým jsem se dostal do přestřelky, skutečně unikl z vězení. Potom ho ale chytili, a když čekal na předběžný výslech, utekl zase. Pak byl znovu zadržen a soud mu napřáhl 23 let. Když ho vezli k novému přelíčení, opět uprchl. Tentokrát to trvalo celé dva roky, než byl znovu vypátrán na severu USA."

Každý, kdo dohrál tuhle nekonečnou policejní honičku, se určitě těší na další pokračování příběhu počítačového strážce zákona Sonnyho. Je jisté, že se na PQ III už usilovně pracuje, ale mezitím si J. Walls "odskočil" do jiného příběhu.

**Codename: Iceman**  
**Kódové označení: Iceman**

Komu se snad bude zdát "Policejní seriál" až moc obyčejný a všední, tomu Jimmy Walls nabízí nového hrdinu. Je to tajný agent Johnny Westland, který se ne náhodou podobá a chová jako jeho kníží na filmový vzor, agent 007 James Bond. Hra vás zavede na slunné pláže Tahiti, do Pentagonu a do jednoho státu na Blízkém východě. Iceman je nejen pěkně udělaný příběh v tom nejlepší "Sierra - stylu", ale zároveň i simulátorem atomové ponorky, maleho člunu a akvalungu.

Jak hodnotit autor svou novou hru? "Chtl jsem udělat něco, co v Sierra hrách ještě nebylo, pravou simulaci.



## Novinky aneb něco přichází...

Tato (doufáme stala) rubrika vznikla na váš podnět. Možná, že naše informace v těchto rubrikách nebudou nejpřesnější, protože je máme většinou až z druhé ruky. Dale je tu ještě více než měsíční výrobní lhůta Excaliburu, která ze soft-batolát dělá staré dedky. Přesto si ty kratké zprávičky přečtete!

### Lotus E.T. Challenge

Mnoho rozruchu mezi počítačovými fandami vzbudil článek z prvního čísla Excaliburu Lotus E.T. Challenge. Není se čemu divit, hra se drží na čelních místech žebříčku popularity a boduje tedy i v našem časopise. Je ovšem удивит, že ji tipují i fanoušci Sinclairů! Podle informací z časopisu Sinclair User bude její převod později a ukončen až po prázdninách. Úsilně se pracovalo jen na verzi pro Commodore 64, takže s červeným bouřákem už drandí i majitelé "levnějších Amig". Ovšem Magnetic Fields nespi na vavřínech. Super Cars II je daleko na světě (bude o něm už v příštím Excaliburu), trumfem ale bude Lotus Turbo II!

### Bullfrog

A do třetice z prvních stran Excaliburu. Co nového u Bullfrogu? Datové disky na Powermonger jsou už na světě. Nezbyva než chválit. Programátoři se nespokojili jen s pouhou změnou grafiky, hru i částečně předělali. Jsme v roli generála spojenců v první světové válce. Už nepobíháme od vesnice k vesnici, abychom sehnali nějaký zvanec pro vojsko, teď jde hlavně o pohonné latky pro tanky a letadla. Programátoři nepřekročili meče na pluh, ale na bajonet. Každou noc si pry armáda kolem sebe udělá zákopy.

Další díly pak mají být umístěny do feudalního Japonska a mezi Severany a Jizany na Americký kontinent. Ovšem nejvíce jsme zvědaví na fantasy scenerii. Elfové, hobiti a skřeti budou určitě využívat všechny "povolence" zbraní i kouzla. A co zase dá pro strategické maniaků Bullfrog připravuje? Pokračování Populace a BOB, podrobnosti budou v příštím čísle.

### Lemmings

Smutná zpráva. DMA upustila od svého záměru a verze pro osmibity se pry nebude dělat. Všechny rezervy tak byly vrhnuty do pokračování Lumiku, které bude hotovo již v zimě 1991.

### Mikroprose

S leteckými simulátory se tento rok doslova roztrhl pytel. Snad všechny renomované firmy se vrhly na vektorovou grafiku. Co na to Mikroprose, firma která už par let v tomto oboru kraluje? Odpověď je přímo vladařská!

Trochu z minulosti - Knight of the Sky - simulace letadel z první světové války. Jako pilot na straně americké, britské a francouzské armády si můžete zaletat snad se všemi těmi "báječnými stroji", které valčily a vektily nad bojístím již v roce 1918.

Horká přítomnost - Cover Action. Po úspěšné simulaci pirata ve hře Pirates, která se už dlouhých 42 týdnů drží v tabulce německého časopisu Power Play stále nejvýše, se v nové hře Cover Action simuluje práce tajného agenta. Čeká vás řada úkolů v Evropě, na Středním východě a v Latinské Americe. Budete bojovat nejnovejšími (a nejdokonalejšími?) zbraněmi proti teroristům, vojenským diktátorům a hlavně proti zloděm programu.

Budoucnost - Lightspeed. Země ve 21. století. Je to bída, zkáza a utrpení. Všude silné radioaktivní záření, velké změny klimatu, planeta je nevhodná k obývání. Jako pilot kosmického korábu musíte nejen přemísťovat obyvatele Země na jiné planety, ale i bojovat s nepřáteli, obchodovat a hlavně hledat další místa ve vesmíru kam lze umístit lehkovažné pozemšťany.

Libi se vám nabídka Mikroprose?

### Elite II

Aby to Lightspeed na trhu neměl tak jednoduché, předělá David Braben svou vesmírnou odysseu Elite. V nové Elite II se už tolik nebojuje (Thargoidi už vyšli z módy?), hlavní důraz je tu kladen na strategickou stránku. Ze hry arcade se tedy stává adventure. Pozice zaznamenané z jedničky jdou bez potíží použít a zadný hráč tak nemůže přijít o své těžce nabyté megakredity.

O Elite jsme napsali v prvním čísle, kdyk pak k nám dorazí pokračování?

Už dávno jsem znal jednoho chlapíka, který čtyři roky sloužil na atomové ponorce a dozvěděl jsem se od něj spoustu historek. Proto jsem přišel s námětem tajného poslání, ve kterém musíte zachránit uvězněného velvyslance. Protože je to hra z budoucnosti, zahrál jsem si také trochu na vesťce. Ve hře tak najdete politické intriky, světovou energetickou krizi, blízky východ s prebytkem ropy i supervelmoci, snažící se uvrát co se da. V této napjaté situaci teroristé unesou velvyslance USA a spolehají se, že vyvolají válečný konflikt s USA. Je to prostě napínavá futurologická detektivka zpestřená o simulaci ponorky.

Chťel bych podekovat i velení našeho námornictva, že mě dokonce do jedné ponorky pustili.

Atomová ponorka, ukrytá v hlubinách Atlantiku, pluje na východ, aby zachránila amerického diplomata ze zajetí. Podari se tato tajná mise? Určitě ano, vždyť přece ... kdo by se nechtěl stát hrdinou?

Pro nas Čechoslovaky jsou hrdiny zakladatele firmy Sierra On-Line, manželé Williamsovi. Pustili se do podnikání v úplně novém oboru a vybojovali si takovou celosvětovou popularitu. Dokazali přesvědčit lidi, kteří nikdy s počítačem nepracovali, že jen u nich je to pravé místo pro ně. Příběh bývalého policisty je také příběhem o rekvalifikaci, o hledání nové, zajímavé a dodejme, že i dobře placené práce.

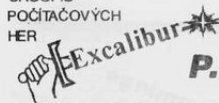
Jiný příběh by zase mohl vyprávět Warren Schwader, programátor jedné z prvních her na Apple, kterého Williams, když tuto hru uviděl, přijal jako prvního pracovníka na státní úvazek. Warren se za zajímavou práci, která jej nesmírně bavila, přestěhoval z Wisconsinu do Kalifornie. U firmy S.O.L. se stal především tvůrcem souboru karetních her, inspirovaného knížkou z poloviny osmnáctého století. Uvidíte-li někde Hoyle's Book of Games, pak vězte, že i tato hra pochází od firmy:

**Sierra On-Line.**

Ze zahraničních materiálů připravuje

**Sierra File Action Specia**





Vážení čtenáři,  
milí příznivci Excilibur!

Znovu sedím před klávesnicí a přemýšlím, jak mám Vám všem poděkovat. Chtěl bych poděkovat čtenářům, kteří tím, že náš časopis kupují, umožňují jeho další život. Chci na tomto místě ale především poděkovat těm fandům, kteří nelitují času a píšou nám spoustu dopisů s příspěvky. Vaše dopisy jsou plné dobrých námětů, nápadů, tipů a triků. Je jich tolik, že nestačíme na všechny odpovídat, proto tedy volíme tuto cestu.

Všem, kterým jsme ještě neodpověděli, slibujeme, že se polepšíme a jakmile si jenom trošičku uděláme časovou rezervku, hned začneme ty své dluhy napravovat. Děkujeme také za mnoho anketních listků. Pomohly nám sestavit tabulku, kterou máte vedle.

Podle předpokladů postupuje "počítačová klasika", tím máme na mysli především hry Dungeon Master, Chaos a Powermonger (ta poslední by se snad mohla jmenovat - Guten morgen - tolik už má na svědomí probdělých nocí). Ještě malé vysvětlení: Písmenko E s číslem napovídá, kdy o umístění hře Excilibur psal. Znaménka + nebo zase naopak - znamenají postup, či sestup v tabulce. Hvězdu jsme dali těm programům, které mají premiéru. To je k tabulce všechno.

**Cenu tohoto kola  
joystick PC DELTA  
věnovala firma  
TRIBASE COMPUTERS  
distributor počítačů  
SAM coupé a AUVa**

Výhercem se stal Adam Borek, ul. pr. Solupala 1608 Ostrava Poruba. Gratulujeme a přejeme s "novou pákou" mnoho počítačové zábavy!

Jakže se to volávalo? Král je mrtvý, ať žije král! Vyhlášíme proto pokračování ankety a všem jenom připomínáme, že postačí přilepit na korespondenční listek vystřižený anketní kupón, který najdete na str. 38 a napsat např.:

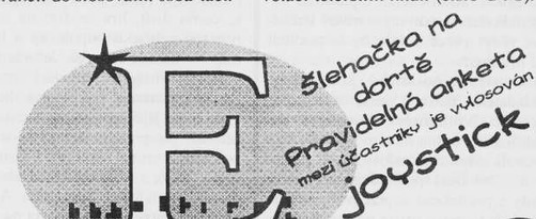
**Mám C-64 a tipuji:**

1. Pirates
2. Turrican
3. Elite

Ale pozor! Ten, kdo zapomene na úplnou zpáteční adresu, nemůže být zařazen do slosování. Jsou tací!

Chceme Vám dále něco povědět o inzerátech na straně 36. Je to první "úroda", kterou jsme dostali jako ohlasy na naši nabídku inzercí ve 3. čísle. Budeme v uveřejňování Vašich bezplatných inzerátů pokračovat, jenom si zatím nemůžeme dovolit tisknout samostatné (kartonové) listky. Proto prosíme, Vaš soukromý inzerát napište na inzertní kupón, který si odstříhnete na 38. straně.

Případné inzerenty navíc prosíme, pište čitelně! Inzerát doplňte vždy úplnou adresou i se směrovacím číslem Vaší pošty a uveďte volací telefonní znak (číslo UTO).



1	<b>Dungeon Master</b> FTL.	E 4	+
2	<b>Powermonger</b> Bullfrog	E 3	+
3	<b>Lemmings</b> DMA Psygnosis	E 2	-
4	<b>Turrican II</b> Rainbow Arts	E 5	
5	<b>Lotus Turbo E.C.</b> Grenlin	E 1	-
6	<b>Battle Command</b> Ocean	-	
7	<b>Myth</b> System 3	-	
8	<b>Kick Off II</b> Amco	-	
9	<b>Chaos Strikes Back</b> FTL.	E 4	⊗
10	<b>Dragon Wars</b> Interplay	-	⊗

Už jsme řekli, že chodí různé dopisy. Na některé budeme odpovídat v této rubrice. Doufáme, že Vás zaujmou i pobavi stejně jako nás, ale že nikoho neodradí od dalšího psaní.

Vážená redakce!

Je mi 11 let a mám už rok počítač **ZX Gamma**. Mám spousty her, ale stále nechápu vaše třídění na adventure, arcade, v hlavní roli, logické rychlíky atd. Já sám osobně dělím hry na dobré a špatné nebo ještě tak na staré a nové!

J. Zelinka - Praha

Milý Jakube,

dotkl jsi se našeho jednoho bo-  
lávého místa. Jak by bylo jednodu-  
ché použít tvoje dělení, rázem by  
bylo po problému. Protože chceme  
ale hry co nejlip popsat, používá-  
me už zavedených "škatulek". Kde  
ale vzít české názvy pro různé ty-  
py her? Proto si pomáháme zave-  
deným anglickým označením.

Adventure - příběhy, jsou větši-  
nou textové hry (s obrázky, nebo  
také s oživlými postavami), které  
mají děj, chceš-li příběh. Arcade  
jsou spíše hry, založené na rychlo-  
sti a postřehu. Logické myšlení se  
u nich nevyžaduje. Do arcade her  
patří tedy všelijaké "střílečky, ská-  
kačky, běhačky", tedy nepřilíš po-  
vedené české názvy. Tak jak se ne-  
našel vhodný český výraz pro joy-  
stick, tak se asi ani arcade českého  
slova nedočká!

Určitě si v některém příštím čí-  
sle uděláme trošku místa a hry si  
roztřídíme na různé kategorie. Za-  
tím se musíš spokojit s tímto (byť  
neúplným) dělením. Snad nám  
trochu pomohou čtenáři a pošlou  
nám své náměty na způsob, jak  
hry nejlépe a nejpřesněji zařadit.

Nedávno jsem dostal k narození  
nám Amigu 500 a Excalibur mi velmi  
pomohl dohrát mnoho her. Nemohu  
však dohrát Operation Stealth (Ex č.  
2/3). Pišete, že mám na letišti otevřít  
kufřík. Když však přiletím na letiště,  
už žádný v ruce nemám a tak na něj  
nemůžu myši ukázat.

M. Jedlička - Brno

# AMIGA WORLD

## Messepalast Wien

### 10. - 13.10.1991

Přihlášky na společný zájezd  
pošlete na adresu  
Excalibur - Klub  
P.O.Box 414  
111 21 Praha 1  
Předpokládaná cena asi 300 Kčs  
Přihlášky do 15. září!

Milý Mirku, jako začátečníka  
tě plně chápu. I já doteď nedokážu  
pochopit, kam si všichni hrdinové  
dávají předměty, které během své-  
ho dobrodružství naleznou. To aby  
měli na zádech pořádnou nůši!  
Proto, až se budeš přistě pokoušet  
hrát nějakou hru typu adventure,  
nezapomeň, že většinou předměty  
máš sice u sebe, ale na obrazovce  
to nepoznáš. (Jak se to dá vtípně  
obejít: Ve Space Quest III. si Roger  
vezme žebřík a objeví se nápis:  
Vzal jsi velík a těžký žebřík a ulo-  
žil jsi si ho do kapsy). Ale zpátky  
k tvému problému s kufříkem.  
Stiskni právě tlačítko myši. Objeví  
se seznam předmětů, které máš  
právě u sebe. Nezapomeň ale, že  
kufřík jde otevřít pouze na WC!

Přátelé,

dohrál jsem podle vašeho návo-  
du hru Hero's Quest. Je to opravdu  
výborná zábava, dopustili jste se  
však v závěru jedné malé chyby. Hra  
má totiž dva konce! Bohužel v tom  
"vašem" (tedy uveřejněném v Ex-4  
pozn.red.) zůstane celé Spielburské  
údolí zakleté a stále v něm bude by-  
dlet odporná Baba Jaga!

Jak se zbavit té staré babice? Je  
to prostě. Stačí, když ještě před tím,  
než proměníte vúdce zloděje v baro-  
novu dceru, v poslední místnosti se-  
berete malé zrcátko, které leží na  
stole. To pak ukažte Babě Jaze, až  
vás bude chtít proměnit v ropuchu.  
Kouzlo se odrazí na ni a její chatř  
odletí. Pripomíná to spíš start rakety  
než pohádku!

Mám tu ještě jeden problém. Za-  
čal jsem Hero's Quest II a nemohu  
se dostat přes "vitr" ve vesnici! Ne-  
poradíte jak dál?

D. Štika - Klánovice

Příteli Dušane,  
děkujeme mockrát za opravu  
návodu, doufáme, že Baba Jaga ne-  
odletěla rovnou do naší redakce.

Tvůj problém "s větry" ve dru-  
hé části "Hrdinského hledání" asi  
nevřešíme. Nejenom, že návod do-  
sud nevyšel v žádném zahraničním  
časopise, ale i tak velký "Sierrista"  
jako je náš redaktor Andrew zůstal  
vzít na stejném místě! Sám se k  
tomu vyjádřil asi takto: "Dvanáct  
hodin jsem zkoušel VSECHNO a  
NIC". Snad tobě i Andrewovi od  
těch větrů pomůže nějaký čtenář!



# ATARI®

nejrozšířenější  
osmibitové počítače

Firma **JRC**

Vám nabízí

ATARI 800XE - počítač 4700,-  
XC12 - magnetofon pro ATARI XE 1650,-  
XF551 - disketová jednotka 7060,-  
TURBO - standardní úprava mgt. 150,-  
Zásuvné moduly (LOADCOPY, G-MAN,  
TTDOS 13!!!, TOPGUN...) již od 350,-  
Kromě toho také velký výběr literatury, dal-  
ších doplňků a také počítače řady ST, vhodné  
pro špičkové profesionální aplikace.

- nejpopulárnější autor a dealer původ-  
ních českých programů
- autor standardu TURBO UNIVERSAL  
a mnoha dalších hardwarových doplňků
- dealer s nejnižšími cenami
- servisní středisko s nejkratšími termíny

**Naš ZONDRangeBÓI**

ATARI 800XE • XC12  
• TURBO za pouhých

\* 6050,- Kčs \*

**USETRITE**

450,- Kčs!!!

**JRC, Chaloupeckého 1913, 169 00 Praha 6-Strahov**  
Tel. 02-354 441/343, fax 02-222434

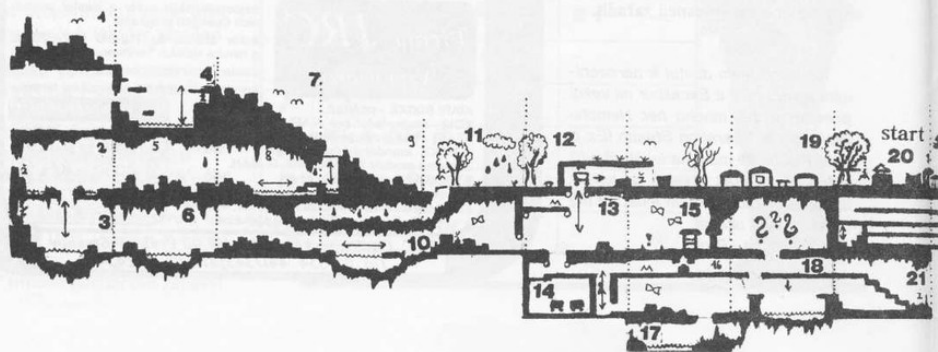
**Dizzy 1 je 2D klasická bludišťovka. Vaším úkolem je zabít kouzelníka, který vládne ve smutné a zpustošené zemi. Že to není jednoduché, zjistíte za chvíli sami. Nikdo vám nepomůže, nikdo kromě Excaliburu!**

Na začátku jděte doprava pro louč [**burning torch; 23**]. Vraťte se na start a položte louč na zem vedle kotle, tím zapálíte ohniště. Jděte vlevo a seberte špinavou olejničku [**mucky grease gun; 19**]. Pokračujte doleva [**12**] a promazejte olejem kola vozíku, který vám blokuje cestu do dolu. Než vejдете, uvědomte si, že v místnosti leží otrávené krmivo pro ptáky [**tree home bird seed; 12**]. Máte-li je u sebe, ničíte bělavé ptáčky poletující v mnoha místnostech. (Budete-li mít někdy potíže s ptáky, dojděte si sem pro jedovatá semínka a jednoduše pak ptáky zabijete.) Jděte dolů a doprava, vezměte si pistoli na duchy [**ghost hunters laser; 15**]. Pak ve [**14**] zničte dotykem ducha a oblečte si pláštěnku [**plastic raincoat 14**]. Vylezte z dolu a jděte do prostory, kde kape se stropu [**11**]. Pláštěnka před kapkami spolehlivě ochrání. Svlekněte ji a jděte doleva [**4**], kde leží páčidlo [**strong croobar; 4**]. Vraťte se zpět [**11**] a vyloňte poklop pákou. Vezměte si zase pláštěnku a vstupte do otvoru. Jděte až na samý konec vlevo a naberte si česneku [**onion**]. Spolehlivě vás ochrání před odpudivými netopýry v dolech a v zámku. Vlezte do dolu a pobijte netopýry [**17**]. Tam odložte česnek.



Popadněte bez váhání pytel zlata [**purse of gold; 17**] a hurá na start! Dejte se doprava, buďte však opatrní [**24**]. Mústek z obláčků je uprostřed přerušen, musíte jeho střed přeskakovat při cestě tam i zpět. Jakmile se jednou propadnete, nezbyvá nic jiného, než začít od začátku! Jděte teď vpravo do domku [**30**]. Obývá ho mužský, který za nekřesťanské peníze (položte-li měsíc na špunt vpravo) vám tu umožní porozhlédnout se po obloze a utrhnout kousek mráčku [**silver line; 30**]. Seberte ho a vraťte se znovu zpátky na start ke kotli, pozor však na most s dírou! Vhodte mráček do kotle.

Teď je chvílka [**3 sec**] na zamyšlení proč vůbec děláte všechny ty psi kusy? [**1 až 40**] V kotli namícháte jed a tím dokážete kouzelníka otrávit! Jděte do dolu [**13**] pro





klíč od hřbitova [graveyard key; 13]. Jim napravo odemkněte [32] dveře. Projděte hřbitovem [38] až pro vampíři pirko (?) [vampire dux feather; 38] a hodte je do kotle [20]. Vystupte po stupincích [28] a vezměte si rýč [garden's spade; 28]. Vykopejte díru [25] a skočte do ní. Když budou pavouci uvnitř dělat potíže, vezměte si sprej, kterým je dokážete zničit [36]. Lopátkou na houby [26] posuňte houbu trochu doprava [29], abyste se mohli dostat ven z díry. Než však vylezete, zastavte se ještě pro štipáčky [rusty belt cuttlers; 31]. Kdo si chce ušetřit práci, může se pokusit vyskočit již z pravého horního rohu jeskyně [29]. Těmi kleštěmi přestihněte v dole [10] řetěz, který drží plovcoucí plošinku. Pokračujte doleva [6]. Zde seberte skřítkovu paruku (!) [leprechaun's

wigi; 6] a vhodte ji do kotle. Opět vlezte do dolu [18]. Vyskočte na vyvýšeninu a udělejte salto na místě, lávka spadne. Vpravo vezměte olejníčku [can of 3 in 1; 21]. S ní jděte přes hřbitov a namažte zrezlý rumpál, kterým se sklápí padací most [38]. V zámku obrů [39] si vezměte poslední přísadu do jedu, obří pokrm [flask of troll brew; 39]. Ten také pa-  
tří do kotle [20].

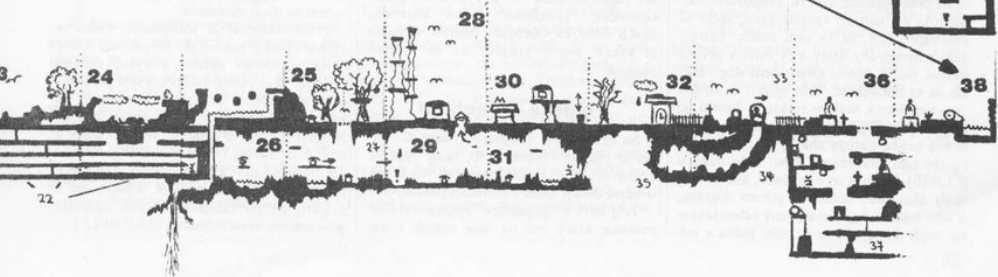
Jděte na oblačný nebezpečný most [24] pro (prázdnou) kádinku [empty potion bottle]. Naplňte ji z kotle uvařeným jedem [full potion bottle] a položte ji u vchodu do zámku. Vraťte se úplně doleva [7] a vezměte si zmrazovač [bottle of dry ice; 7]. Vlezte do dolu [6] a vhodte zmrazovač do vody. Pak doleva a vezměte si amulet, který vás ochrání proti kouzelníkové magii [protection amulet; 3]. Jděte s ním ke kouzelníkovi, tak odrazíte jeho nebezpečné střely. Teď ještě vzít láhev jedu a položit ji u mága. Konec si domyslete sami!

To je ten nejjednodušší postup, hra se dá dohrát i jinak. Pár tipů pro zvědavce:

Zmrazovačem lze také zmrazit vodopád [26], v bludišti pak najdete motyku [rusty old pick; 22]. Motyka prokope zával [34] a pak si vezmete dýku [jewelled dagger; 35]. Dýka uvolní plovák.

Safir (oko) [gleaming emerald; 1] použijete v [33]. Puklé srdce [broken heart; 40] otevře hrob [36] tam je diamant [sharp diamond; 37], ten prořizne přepážku [9].

PS: Přiznám se, že nevím, nač je magnet [39] Jestli jste na to přišli, napište do redakce, rádi váš tip otiskneme. A někdy zase navíděnou s Dizzy II.



Roger Wilco se nachází v malinkatém záchranném člunu, ve kterém unikl z horčičného asteroidu ve Space Q. II. Je v hybném stavu. Člun se po mnohých potížích při bezcílné pouti vesmírem stal zcela neovladatelným. Zahyti jej radary obrovské vesmírné lodi, řízené robotem. Tato loď se zabývá čištěním vesmíru. Pomocí speciálního gravitačního zařízení

pohlcuje vraky lodí, různé součásti a smeti. "Popelářská" loď vtáhne malý člun do sebe. Část systémů člunu ještě zůstala v činnosti a tak se po tvrdém dosednutí na smetiště uvedlo do činnosti oživovací zařízení. Roger se pomalu probouzí k životu a vylézá z lodi. Dveře se za ním automaticky zaklapnou a nejdou už otevřít. Vydává se na svou první obhlídku.

# SPACE QUEST

## Na vesmírném vrakovišti

Po vystoupení z lodi běží do obrazovky dopředu a potom doprava k dopravníku. Nastup tak, že si před něj stoupneš a počkáš, až pojede lopatka. Vyjeď až nahoru a spadni na vodorovný dopravník.

Tedy se musíš postavit [STAND] a skočit [JUMP] na nedaleký nosník, než tě pohltí drátě odpadků. Po nosníku běží doleva přes několik obrazovek až k místnosti, kde je hlavní řídicí centrum obsluhované robotem - droidem. Zatím o tobě neví, ale jakmile se tu budeš poflakovat moc dlouho, určitě tě objeví. Nesmíš proto odletět. Zastav se nad závěsným drápekem, sešlepej dovnitř [GET INTO MACHINE] a zmáčkni kurzorovou šipku doleva. Objeď se řídicí stanoviště a projedeš do obrazovky vpravo.

Jsi nyní nad místem, kde je tvoje původní loď. Jestli jsi před tím udělal podrobný průzkum, zjistíš jsi, že tam leží Motivator, který vypadl z nějakého jiného korábu. Tvým úkolem je nyní dopravit Motivator do nějaké z fungujících lodí. Spusť drápek [PRESS BUTTON] a čekej. Drápek sjede do obrazovky pod sebou a uchopí Motivator. Pokud se ti ho nepovedlo vzít, začneš s vozíkem kousek dál. Pokud ho sebereš, rozjedeš směr doprava až na konec dráhy, otočí se kolem točny, zastav a spusť drápek dolů [PRESS BUTTON]. Musí se ti podařit nasadit Motivator do otvoru nové lodi. Vrať se do řídicího centra. Zastav u malé plošiny a vysuť [CLIMB OUT]. Běž rychle dopředu a spadni na skluzavku. Ocitneš se v místnosti plné odpadků a krys. Zmutovaní hloďavci tě ale nemusi znepokojovat, spíše jsi překvapen tím, že tu svítí světla. Lampy jsou pospojovány dráty a ty mizí v otvoru nalevo. Běž k němu. Otvor není sice vidět, ale dá se odhadnout. Tam zjistíš, že lampy jsou napájeny z maleho reaktoru. Vezmi jej [TAKE REACTOR] a běž k žebříku na levé straně vzhůru. Lampy zhasly, ale ty se i v šeru dokážeš orientovat. Vylez tedy nahoru [CLIMB]. Ocitneš se v místech, kde je tvůj malý člun. Běž dozadu a potom doprava. V této místnosti je havarovaný autobus tankeru. Vjeď do něj. Skočí na tebe jedna z vel-

kých krys. Kromě toho, že přijdeš o pár zubů, přijdeš i o reaktor.

Musíš se pro něj vrátit zpět. Projdi otvorem se žebříkem. Na stejném místě si vezmi reaktor a vylez po žebříku. Až budeš nahore, seber žebřík [TAKE LADDER]. Běž zase do tubusu tankeru. Teď už se nemusíš ničeho obávat. V tankeru se ještě zastav v jeho levé polovině u visícího drátu. Vezmi si jej [TAKE WIRE].

Projdi do další obrazovky vpravo. Ocitneš se u řídicího centra havarovaného tankeru, které má podobu hlavy. Musíš se dostat co nejbližší k jejímu oku nalevo. Pozor, v přední části obrazovky je propast. Oko je rozbité a dá se do něj snadno vlez [CLIMB]. Ocitneš se uvnitř propasti, kde je nerozbitá raketa. Její jméno je "Alluminum Mallard". Už má uvnitř první nezbytnou věc - Motivator. Hlavní vchod do lodi je zavalen odpadky a nelze jej otevřít. Loď obejde zleva až k jejímu levému boku. Opři si žebřík [USE LADDER] a vylez na hřbet lodi. Nahore na lodi dávej pozor, protože povrch je kluzký. Běž k malemu nouzovému poklopu, otevři ho [OPEN HATCH].

Ocitneš se uvnitř lodi. Nainstaluj reaktor [USE REACTOR] a chybějící kousek drátu [USE WIRE]. Proveď kontrolu všech systémů lodi [LOOK SCREEN]. Pak se posad [SIT] DOWN do pilotního křesla a vnuť se řízení lodi [LOOK COMPUTER]. Vved systém lodi do stavu pohotovosti tlačítkem <1>, zapni radar <2> a nastartuj <3>. Loď se zvedne až ke stropu a zastaví se. Přepni režim řízení lodi na obranný systém <8>, zapni ochranu <F> a vystřel do pláště kosmické "popelnice" jeden laserovou dárku [SPACE]. Obrovský podtlak vzduchu tě vysaje ven z korábu. Jsi ve volném vesmíru!

## Planeta Phleebhut

Na desce spusť navigační systém <2>. Vyber si planetu Phleebhut <1>, zadej výpočet kurzu <2>. Vrať se do hlavního menu přístroje desky, spusť světelnou rychlost <5>.

Tvůj unik z "popelnice" zpozoroval Terminator, který má na tebe zásluh z ne-

jakých minulých dobrodružství a vydá se za tebou. Snadno doletíš k planetě Phleebhut a zaparkujes na orbitální dráze. Připrav se na přistávací manévry [LOOK COMP <3>]. Po úspěšném přistání vystup [STAND, PRESS BUTTON]. Terminátor ale také neletí. Uvidíš ho vystupovat z jeho rakety a ještě ke všemu si zapína opasek neviditelnosti!

Vydej se na cestu ke vzdálenému obchodu. Dvě obrazovky doprava a dvě dozadu. Dávej se pozor na náhodné setkání se skorpionem. Jeho jed zabije. Obchod je pod ohromnou sochou praobyvatel planety. Obchodníkové obchody asi jdou, protože před sebou tu nakupovali jiní cestovatelé. Vjeď do obchodu.

Obchodník se ti představí a předvede ti nabízené zboží. Bohužel však nemá peníze a tak musíš prodat demant, tvůj jediný poklad [SELL GEM]. Obchodník má o něj zájem, je ochoten smlouvat (ale jen třikrát). Získaš 425 bukazoidů. Potom si můžeš koupit "usta na tyči" [BUY ORAT], letající klobouk [BUY HAT] a termooblek [BUY THERMOWEAVE]. Vjeď z obchodu [GO OUT].

Před obchodem tě však chytí Terminátor a už to vypadá s tebou blbě. Je si ale tak vědom své přesily, že se s tebou zahrává jako kocka s myši. Když mu zmizíš s očima, než napočítá do deseti, dá ti ještě jednu šanci. Teď mu musíš ukázat, že i myška má zoubky! Tva šance je ale příliš malá, protože Terminátor se pohybuje rychleji a ke všemu je neviditelný. Zvítězí nad ním nikoli silou, ale chytrostí. Můžeš si dokonce vybrat ze dvou možností.

První možnost je jednodušší. Vydáš se rychle vlevo a potom do vchodu do sochy. Tam nastup do výtahu a vyjeď nahoru [PRESS BUTTON]. Nahore vyjdeš po schodech do dalšího podlaží a stoupíš si ke kládce. Terminátor tě nemilosrdně sleduje. Když je na úrovni motoru, vezmi kladku a hoď ji po něm [TAKE PULLEY]. Kladka Terminátora trefí a srazí ho do soukolí motoru, které ho rozdrtí. Sejde o patro níž a v tom, co zůbajících zbylo, naleznешь jeho opasek neviditelnosti [TAK F BELT].

Druhá možnost zničení Terminátora je o něco složitější. Běž rychle o jednu obrazovku doprava a potom o dvě dopředu. Dostaneš se ke skalnímu převsu, kde roste masožravá rostlina. Terminátor je ti neustále a patách a vidíš jeho stopy v písku. Rostlinu obejdí oblohou tak, aby Terminátor nebyl v blízkosti. Běž rychle dohonit prošel přímo pod ni. To ale bude jeho konec. Stupni si z levé strany k troskám a použij tlačí [USE ORAT], získáš opasek.

Nyní vyhledej svou loď, nastup do ní a odstartuj [SIT DOWN, USE COMP, 1, 3]. Přepni na navigaci a vyber si planetu Monolith Burger (1,2). Nakonec spustí světelnou rychlost (5).

## Monolith Burger

Po přiletu a zaparkování vejdí do leve části Monolithu a běž přímo k pultu před prodáváče. Přivítá tě na M.B. a nabídne ti něco k jídlu.

Vyber si jídlo (7 - "Monolith fun meal"), zaplat [PAY], sedni si ke stolu a v klidu se najez [EAT]. Chuť tě však přejde po té, co najdeš v jídlu zapечатý prsten s dekodérem.

Co raději si takhle zahrát nejnovější počítačový hit firmy Scumsoft - Astro Chicken. Automat je vedle výdejního pultu [LOOK COMP]. Vhodí jeden bučkazoid a hra může začít [USE BUCK]. Objeví se nejprve úvodní obrazovka s návodem na hru. Vesmírne kuře musí bezpodmínečně přistát na malé plošince uprostřed obrazovky. Všude okolo ostrůvku jsou bažiny. Při velké přistávací rychlosti se kuře odrazí zpět nahoru, dělá různé kotrmelce a neustále mu ubývá energie. Kuře se ovládá kurzorovými šipkami. Za každé dobré přistání dostaneš 5 bodů, max. můžeš získat 50 bodů. Když vhodíš bučkazoid po desáté, hra se zastaví a objeví se záznamová zpráva. Rozluštiš ji, pokud použiješ dekodovací prsten [USE RING]. Zpráva zní:

"Pomozte nám! Jako zajatci firmy Scumsoft jsme drženi na malém měsíci Pestulon planety Ortega. Nepřoniknutelné síly pole obklopuje měsíc. Jeho odstranění je první problém. Zaměstnanci Scumsoftu jsou ozbrojeni. Společně na vás, ať jste kdokoliv. Dva programátoři v nesnázi."

Ano, jen ty jsi ten pravý, který "Chlapíkům z Andromedy" dokáže pomoci. Z restaurace se dostaneš pravou částí v chodbě za dveřmi [CLIMB INTO SHIP]. Potom již známým postupem odleť na planetu Ortega.

## Planeta Ortega

Po dosažení orbity nastav na computeru program pro automatické přistávání. Na planetě je pěkně horko, proto si raději oblekní tepelný oblek [STAND, PUT ON UNDERWEAR] a vystup z lodí [PRESS BUTTON]. Při putování na planetě nesmíš nikam spadnout. Všudypřítomná láva je na povrchu ztuhlá, ale dole v průvrších a trhlinách je až moc žhavá. Běž o jednu obrazovku dopředu a dvě doleva. Dostaneš se k velmi chatrnému lávovému mostu. Vydej

se přes něj. Most se bude otřásat, ale nepádně. V další obrazovce spatříš dva zabijáky Scumsoftu. Kontrolují zařízení, kterým zjišťují stav generátoru silového pole. Chvilí počkej, až Scumsofti opustí Ortega a vydej se na revizí jejich přístrojů. Podívej se teleskopem [LOOK INTO TELESCOPE]. Uvidíš generátor silového pole vřhající záření na měsíc Pestulon. Tam se za každou cenu musíš dostat. V malé drátěné schránce u tyče s anemometrem si vezmi granát [TAKE DETONATOR].

Vydej se ke generátoru, dvě obrazovky doprava a dvě nahoru. Jsi na okraji kráteru na upravené plošině ze které vedou schody do kráteru. Vydej se po schodech doleva. Dole musíš projít mezi různými zařízeními generátoru do pravé části. Dojdi až k žebříku umístěnému na stěně. Vylez po žebříku nahoru [CLIMB] a běž k okraji otvoru. Dávej pozor, hladké stěny generátoru jsou zradné. Vhod granát do otvoru [DROP DETONATOR]. Generátor je zničen, ale řetězové reakce vyvolávají další a další výbuchy. Vrať se rychle dolů do své lodě. Po žebříku [CLIMB] a potom stejnou cestou.

Během úprku k lodi slyšíš rachot padajícího kamene. To spadl ten chatrný most, přes který jsi se dostal k úpatí kráteru. Přes trhlínu ti pomůže tyč s anemometrem [TAKE POLE]. Rozeběhni se k místu, kde stával most a přeskoč o tyči přes průvrh [USE POLE].

Již ti nic nebrání, abys došel do rakety, posadil se [SIT] a odleť světelnou rychlostí k Pestulon.

## Měsíc Pestulon

Po dosažení orbity Pestulon přistá (3) a vystup. Vydej se libovolným směrem. Očitně se za hustým keřem a divas se na východ z podzemí. Zřejmě byl po tvém přiletu vyhlášen poplach, protože právě vycházi průzkumná četa přecházet teren. Dva zabijáci jsou před vchodem a pečlivě ho hlídají. Máš na vybranou ze tří možností. Jit ke vchodu - sebevražda, jít zpět k lodi - opět sebevražda, už ji objevili, nebo chvíli počkat [STAY HERE]. Zvol si čekání a mezitím si oblekní opasek neviditelnosti [PUT ON BELT]. Zapni ho [USE BELT]. Zmizíš z obrazovky monitoru, což je nesporný důkaz, že opasek funguje. Teď se bez potíží můžeš vydat k bráně [ENTER SCUMSOFT]. Projdi mezi strážnými přímo do podzemí, po schodech dolů až ke dveřím výtahu. Opasek přestane fungovat, ale svůj účel už splnil.

Otevři dveře výtahu [PRESS BUTTON] a vejdí. Výtah sjede do podzemí. Očitně se v kruhové chodbě. Běž dopředu, zastav se u prvních dveří vlevo a vejdí. Je to malá tmavá místnost, nic nevidíš. Prohledej ji a nalezněš uzkřičův oblek. Oblekní se [PUT ON SUIT] a vejdí na chodbu. Když si prohleďš kapsy, nalezněš ještě zplynavač odpadků.

Nyní běž po chodbě dopředu a do dveří vpravo. Pokud nejdou otevřít, zkus další napravo. Očitně se ve velké kanceláři, kde má každý úředník polostěny oddělenou

svou kancelář. Každý koš na odpady postupně vyprázdní zplynavačem [USE VAPORIZER]. V bludišti jednotlivých oddělení se snaž dostat k východu, který je v první obrazovce vzhůru. Je to nejen jiným prací, ale i kancelář vedoucího firmy. Nezapočítá vyprázdnění šefovi koše. Zajdi se podívat za šefovu kancelář na balkon. Uvidíš, že Scumsofti už tvoji loď přitáhli do svého sídla. Až se vrátíš zpět do kanceláře, zjistiš, že si šef na chvíli odskočil, ale zapomenul ti svoji identifičací kartu. Vezmi si ji [TAKE KEYCARD] a běž zpět do předních kanceláří. Nezapočítá vyprázdnění koše!

Teď se "prokošuj" k portrétu šefa firmy, který je vlevo vpředu. Vezmi si ho [TAKE PICTURE], běž kousek vlevo k rozmožňovacímu stroji a udelej si jeho kopii [MAKE COPY]. Vrať original na stěnu [RETURN PICTURE].

Vyjdí zpět do kruhové chodby a běž k tem dveřím, které byly před tím byly zamknuty. Zasuň u dveří kartu [USE KEYCARD] a ukaž obrázek směrem ke kamere [SHOW PICTURE]. Dveře se otevřou a ty můžeš vejít. Uprostřed na podstavci jsou uvězněni "Dva Chlapíci". Vlevo u vchodu je tlačítko, kterým vysuneš mosty k programátorům [USE BUTTON]. Z. rosolu je vysvobodíš pomocí zplynavače [2x USE VAPORIZER]. Když se teď podíváš na skóre, zjistiš, že máš 737 bodů ze 738 bodů. Ale jaké tě čeká nemile překvapení! Již zastavíš i s programátory, ale není ještě vše ztraceno.

Očitně se v areně, kde budou proti sobě bojovat dva roboti řízené přímo člověkem. Do jednoho následně ty, do druhého sam velký (pactnatčilejší) šef Scumsoftu. Robot se ovládá kurzorovými šipkami, 1 útočí a 2 blokuje. Musíš stůj co stůj protivníka porazit. Po poslední ráně šefův robot spadne na stěnu areny a probourá v ní otvor.

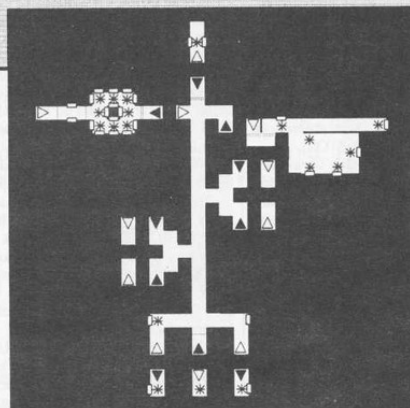
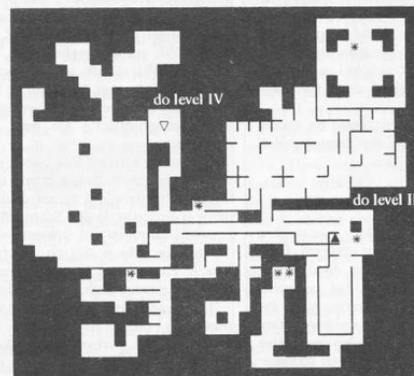
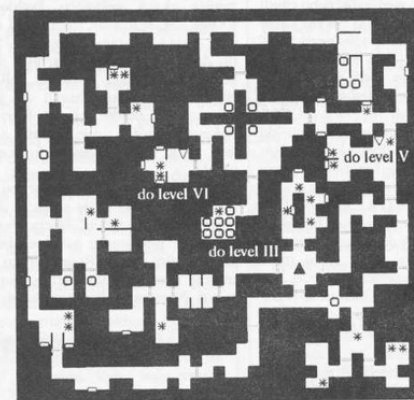
Teď vede cesta ven! Společně s programátory proběhneš do lodí a rychle odstartuješ. Tivi noví přátelé ale dopředu znají praktiky Scumsoftu a proto se obávají o svoje životy. Na palubním computeru můžeš zkusit světelnou rychlost [USE COMP, 5]. Je to však marné, loď má poruchu. A už k tve rakete blíží letka Scumsoftu. Zadej útočnou rychlost (6) a 8. Sleduj údaje na obrazovce počítáče. Je-li letka za tebou, zapni zadní ochrannou (6), je-li před tebou, zapni přední štít (8). Kurzorovými šipkami zameríš stroje nepřátel a bez milosti je nič [SPACE]. Sestřel 5 raket, zbytek přechne.

Už zbývá jen proletět černou dírou a přistát na Zemi. To je náhoda, dosedl jsi přesně před "továrnu". Sierry. Vyjde prezident Ken Williams a nabídne obema programátorům práci. Roger Wilco se však smutně vrací do lodí. Firma Sierra o něj nestojí. Nasedne do lodě a odstartuje...

## do hry SPACE QUEST IV.

ing. M. Duda

# Xenomorph


**I+II**

**III**

**IV**

V minulém čísle jsme vám slibili návod na sci-fi hru Xenomorph. Děj se odehrává na opuštěné vesmírné důlní kolonii. Pozor, tak úplně prázdná zase není...

**Úroveň I & II:** Právě jste se probudili z hybernace. Jste v pilotní kabině vaší vesmírné lodi. Otevřete skříňku napravo. Někteří z čipů palubního počítače jsou defektní. Nasadte vadně integrované obvody na tři karty a ty si vezměte sebou. Musíte všechny vadné součástky nahradit. Najdete je v úrovni 4, 6, 7, 8 a 10. Vyměňte je postupně - dobré namísto vadných, budete tak mít v přehled. Slezte po žebříku do lodi a otevřete dveře. Jděte nalevo a pak po žebříku nahoru. V místnosti najdete skafandr, který si raději oblekněte. Pak prohledejte skřínky a vezměte vše, co unesete. V automatech si nechte vydat pítí a konzervy. Postupně "vydrancujte" celou loď, pak dolů do II. úrovně a vybrat podobně jako loď.

**Úroveň III:** Tady narazíte na kulaté roboty, kteří snesou nějakou tu ránu z vaší pistole. Doufám, že jste si nezapomněli nabit revolver! Ve trojce naleznete dva disky, revolver se zásobníkem, baterku a dva granáty.

**Úroveň IV:** Jakmile vejde do čtyřky, můžete si vybrat ze čtyř dveří. Nahore se nachází malé skladiště, ve kterém si můžete doplnit zásobník i energii. Najdete červenou kartu, která otvírá modré dveře. Vše prohledejte, nezapomente na skříňku první pomoci. Jinak ve čtyřce najdete: 4 disky, zelenou pistoli, dva zásobníky, dva granáty, baterku, minu a zajímavé detekční zařízení "Aliensearcher" - hledač mimozemšťanů.

**Úroveň V:** Tady se poprvé setkáte se zelenými potvarami. Můžete je sice trochu pozlobit, ale zakrátko jsou zase čili. Tedy pozor na ně! Najdele-li červenou pistoli, nechte ji klidně ležet. Zato si ale nezapomeňte vzít 3 ruční granáty a zelenou kartu.

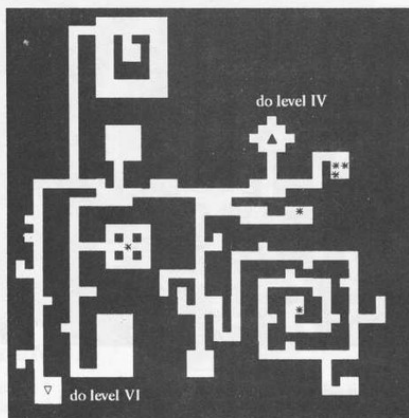
**Úroveň VI a VII:** Červeným Alienům, které tady potkáte, se raději obloukem vyhněte. Ve dvou místnostech je mimořádně mnoho jídla (boby, hamburgery, sardinky). Všechny dveře s nápisem "danger" se otevírají zelenou kartou. Do velké místnosti raději nechoďte, je tam plno potvor a pouze skafandr. V sedmíce si vezměte modrou kartu od dveří laboratoře a s ní se vraťte do šestky. V level VI: skafandr, baterku, disk, zásobník, dvě miny, dva granáty. V VII: tři disky, tři granáty, čtyři miny a dva ruční granáty.

**Úroveň IX:** Opět další Alien! Nejlépe uděláte, když najdete a zlikvidujete jejich vejce, pak se budou trochu držet od těla. Získáte: disk, tři miny, mapu, baterku, dva ruční granáty, zásobník, laserové dělo a skafandr. Začnete používat laser jako ruční zbraň.

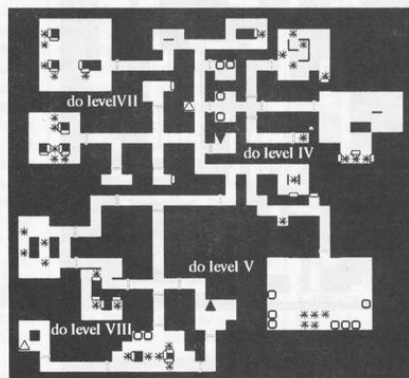
**Úroveň X:** Tady už je pěkně horko. Modří vetřelci si tu pochutnávají na mrtvolách. Střílejte jak do Alienů, tak i do mrtvol (ničíte tak mladé zárodky). Nezapomeňte na modrou kartu. V jedné chodbě najdete mnoho skříněk, ze kterých si vezměte vše potřebné na cestu.

- ▲ Schody nahoru
- △ Schody dolů
- \* Objekt, předmět
- Nepřítel
- Skříňka, výklenek
- Dveře

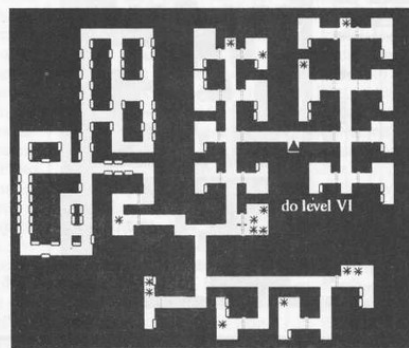
V

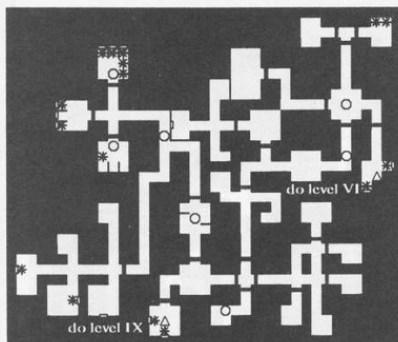


VI

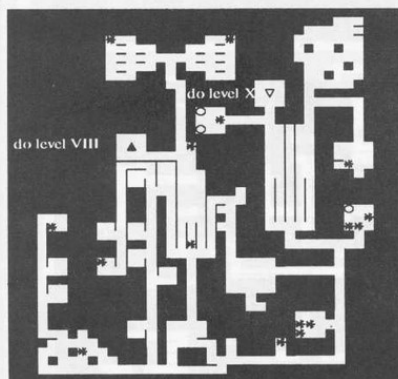


VII

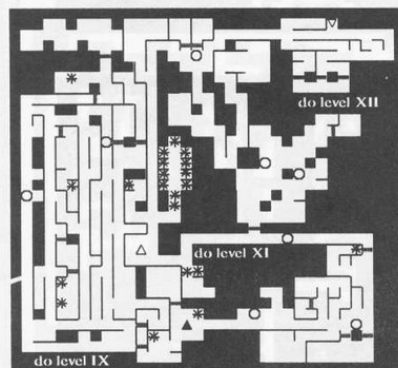




VIII



IX



X

Úroveň XI až XVI: Na začátku jedenáctky naleznete silné laserové dělo. Pak jdete do třináctky, seberte kulomet a zpět do jedenáctky. V úrovni XVI najdete dobrou zbraň, vrhač granátů. V patnácté úrovni na vás čeká "matka", s tou se musíte vypořádat. Nezapomenejte si vzít dvě důležité disky. Teď je čas vrátit se zpět do rakety. Pak tři "Anti-Matter" karty zastrkáme do příslušných skříněk na úrovni X, VI, IV. Musíte se vrátit do kabiny loď, otevřít pravou skřínku a tam zastrčit dvě disky z patnáctky. Opravit palubní počítač, desky vrátit na příslušné místo a stisknout zelené tlačítko. A to už si můžete blahopřát k dokončení hry a pokochat se závěrečnou částí.

Seznam předmětů, na které narazíte:

- oblek, rukavice, boty
- počítač
- disky
- miny: lehká, těžká, mina Robo
- granát, raketa
- vysílačka, hlásič pohybu, testovač vzduchu
- akumulátor
- zásobník typu: Magnus, Assault
- zbraně podle síly: 10mm pistole, 10mm Assault, laserová pistole, laserová puška, 20 Magnus, jehlovka, šokovka, 75mm vrhač granátů, laser na antihmotu
- jídlo: konzervy, Snack-O-Mat
- pít: kávovar, Drink-O-Mat
- dobíjecí stanice (Re-charge) pro baterie, zásobníky
- C.N.S. (???)
- Id karta (osobní karta) pro ošetření a zásobovací stanice
- první pomoc (pokud máte Id kartu)
- konvertor energie (Anti-Matter Drive - pohon antihmotou)
- nabíjení konvertoru (Anti-Matter Pod)
- hasicí přístroj
- uvěrova karta do Snack-O-Matu, Drink-O-Matu
- bezpečnostní karta (security pass)
- a pořádná čeladka hladových vetřelců

Alien L.L.G.

# Powermonger

Powermonger je hra, v níž zastupujete střevoděvého vojevůdce. Originální návod (ale i ten co vyšel v Ex/3) nechává hráče neznalé válečného umění na holičkách. Proto velitel Luke III. sepsal pro začátečníky ve strategii pár rad a pokynů.

První, co byste měli v nové zemi udělat, je zapnout sílu svého rozhodnutí naplno a vyjít vlastní hrad. Je tam ještě drobek jídla a to se do začátku bude vždycky hodit. Potom je nutné zjistit, kolik vojáků máte vlastně k dispozici (vždy je jich asi 20) a jaké jsou jejich zbraně (klepnout myši na ikonu s otázkem a na jednoho člena vaší armády). Teď musíte zkontrolovat, jak jsou na tom vaši nepřátelé.

Harold II. Žlutý si zpočátku nevydržíte žádnou armádu. Vůči vašim vojákům se chová neutrálně. Pokud je ochoten, uzavřete s ním příměří, pak v jeho vesnicích můžete doplňovat zásoby potravin, nemůžete ale verbovat vesničany. Zato Jayne III. Modrá a Jos XVIII. jsou vašimi úhlavními nepřáteli na život a na smrt. Jako vy se pokoušejí obsadit celou zemi a moc se s vámi nebratříčkují. Až ve hře pokročíte, přilší se spojenectvím nezdržíte. Snad jen když potřebujete rychle pro armádu potraviny a již nestačíte vesnici dobýt, nebo když má osada vyrobenou nějakou těžkou zbraň a vy se potřebujete dostat v klidu ke nepříteli.

Nikdy se nechtejte do křížku s městy, nebo s armádami, které už na první pohled mají větší počet ozbrojených. K rozšíření vlastního vojska musíte obyvatele svých vesnic verbovat. Ve hře připadají na každý domek dva obyvatele (později až 4). Samota má tedy 2, malá ves 10, střední 18 a velké město asi 40 obyvatel. Dříve tedy dobývejte vesnice a města nechte nakonec.



## základní strategie

K napadnutí osad volte dvě základní taktiky. Při způsobu boje "hodný střýček" zautočte na vesničany nejmenší silou. Tak je nepobijete a získáte si jejich přízeň. (Nemusíte také po padlých obráncích sbírat zbraně, které zůstanou ležet roztroušeny po celém bojišti.) Pak lze vesničany také snadno naverbovat. Druhý způsob ("spálená země Sad-dama Husajna") použijte jen tehdy, nechcete-li se už do vši nikdy vracet a potřebujete zabránit tomu, aby později padla do rukou nepřáteli. Útočíte s plnou agresivitou. Napadnete-li obec dělem nebo katalpulem, téměř ji srovnáte se zemí. Pokud ve vesnici zničíte dílnu (Workshop), už nikdy tu nikdo nic nevyrobí. Pak ale také nečekáte žádnou lásku k novému vládci.

Loajalita obyvательства se dá přiznivit ovlivnit dodávkami potravin, delší dobou míru, nebo přísunem zbraní a ostatního materiálu. Válka, verbování a drancování se nemůže neprojevit negativně. Čím víc vám budou obyvatele nakloněni, tím statečněji se budou chovat při obraně vsi. Proto byste se vždy při útoku na větší město měli informovat (pomoci ikony) o loajalitě vesničanů k jejich králi. Pokud nemáte výraznou početní převahu, nebo více zbrojní technice, připravte se při projevech "faithful" a "loyal" na pořádné horky tanec. Stupeň oddanosti vám také naznačí,

jak se budou poddání chovat při práci, při opatřování potravin, nebo při "vymyšlení vynálezů". Pokud už vesnice není předlidená, roste s loajalitou také rychlejší přírůstek obyvatel a do armády můžete odvádět více branců.

Vypadá to jednoduše - dejte lidem chleba a oni vám budou sloužit až do roztrhání. Ale kde vzít a nekrást? Právě v tom je celá hra zrádná! Produkce potravin ve vesnicích je příliš pomalá a nedokáže uživit velkou armádu. Když získáte vesnici, která má pár ovcí, je skoro po problémech. Ale pozor, v dalších, těžších úrovních se už ta chuťná zvířátka budou vyskytovat stále řidčeji. Navíc to bude špatný dojem, když se v obci všichni žijí chovem ovcí a vy jim celé stádo vybijete...

Jak si tedy jídlo opatřovat? O vyjídání vlastních vesnic a zabíjení ovcí (ikona útok, pak fučnout na ovci) jsme již hovořili, stejně jako o uzavření smlouvy s cizím sídlištěm a jeho následném vydrancování. Účinné je zaměstnání vašeho nadbytečného kapitána vytvářením zásob. Zapněte tedy pobočníkovi sílu rozhodování na střední stupeň, sežente mu někde loďku (pak vždy můžete volit nejkratší cestu i přes vodu) a určete místo, kde má zásoby shromažďovat. Bude chodit od vesnice k vesnici, vybírat desátek a nosit ho na jednu bromaďu. Při přesunu má pak armáda co jíst. Nejlepší a nej-

produktivnější, zato však nejriskantnější je napadení jiné armády. Její kapitán pro ni ne-se nejen zásoby jídla, ale také materiál a zbraně. Je surově, že velitele cizí armády musíte bezpodmínečně zabit, jinak nic nezískáte. Útok tedy povedete největší silou. Jakmile je velitel zabit, jeho armáda se rozpadne a ztratí o boj zajem. Přihodí-li se to hned v úvodu partie, nechejte zbytky cizího vojska prchnout, lidé se vám třeba v budoucnu budou hodit. Na konci hry, když už je úplná vyhra ve zvolené zemi "na spadnutí", nechte své lidi, ať ustupují nepřáteli dorazí. Kapitána, který byl v cizích službách, (nebo i samotného Jose, Harolda či Jayne), nikdy nepřemluvíte k práci pro vás, proto mu nedovolejte utéci!

Po mrtvých nepřátelích zůstane na bojišti jídlo, loďky a zbraně (objevi se po chvíli, až zmizí dušičky mrtvých). Armádní zásoby jídla (Stockpile of food) na jakési napnuté kůži získáte pomocí ikony s jablkem. Zbraně musíte pracně sbírat ikonou "naložení materiálu". Trvá to dosti dlouho, než vezmete třeba třicet loďek pro celou armádu, ale je to rozhodně rychlejší, než je ve vesnicích ze dřeva pracně vyrábět. Seberte-li jakýkoli předmět, vaše vojsko se o něj okamžitě "podělí". Pokud už budete mít v armádě přebytek např. lodí, objeví se v okně, podávajícím o vás informace, že nesete xx lodí.

Pokud nenarazíte na nějakou slabší armádu, kterou lze obrát o náklad, musíte si důležité předměty vytvořit sami. Výroba (ikona se žárovkou) je pouze ve vesnicích. Výsledek můžete ovlivnit jen zčásti. Na nejvyšší sílu rozhodnutí to budou hlavně předměty denní potřeby (hrnce, pluh, loď). Na střední pak lehké zbraně (píky, luky). Výroba katapultu trvá delší dobu a je zapotřebí nastavit sílu naplnu. Pokud najdete vesnici položenou nahore na plochém kopci, pak se vám pravděpodobně podaří otevřít důl. Chvilku to sice armádě trvá, než jej zprovozní, (můžete pozorovat, jak roste těžná věž), ale vynaložená námaha se oplácí. Dávejte dohléd vždy přednost před "dřevovýrobou", protože je rychlejší a bezlesek okolí přátelštější. Z vytěžených surovin vyrobíte meče nebo kanon. Můžete zjistit předem, co se bude vyrábět. Stačí jen po tázací ikoně Źuknout na důl a dozvíte se, že "that makes the swords (the cannons)" - dělají se meče (děla). Tady jsem zjistil závadu v jinak bezchybném programu. Pokud budete těžit se střední silou, vyrobíte meče. Přepnete-li sílu na maximum, nezmění se produkce a stále vyrábíte meče. Musíte tedy znovu užít ikonu se žárovkou a pak přepnout sílu, jinak ke změně nedojde.

Těžké zbraně, dělo či katapult, mohou používat jenom velitelé (vy nebo kapitáni), takže nemá cenu vyrábět jich víc. Je-li každý muž ozbrojen mečem, pak se lze pustit i do dvojnásobné přesily. Luky se šipý téměř nic nezmohou při útocích na hrady nebo na osady na kopcích. Zato v rovinách s nimi v nepřátelských sítích naděláme pěknou paseku. Přesile lučiřníků se tedy dokáže bránit ve vlastním hrade.

Nepodlehnete mylnému dojmu, že spolehlivě uřídíte tři armády najednou. Postačí vlastní vojsko (co nejvíce mužů s nejlepší výzbrojí) a druhý, "přepadový" oddíl vedený pobočníkem (25 mužů). Ten užijete k dobývání odlehklých vesnic, kam byste se museli dlouho plahočit. Při střetnutí s velkou armádou ji nejdříve napadnete malým pobočníkem výpředem (posíláte jej do jisté záhuby) a pak v plném boji ji zaútočíte zezadu celou armádou na odkrytého kapitána.

Nakonec jeden trik: Pokud se nějakou zem nedarí dobyt, nezoufejte! Stačí zvolit na celkové mapě ten nešťastný výsek země, spustit hru a pak znovu navolit "Options - Random Map". Vygenerujete novou mapu, která je mnohem jednodušší. Pokud se vám ji podaří úspěšně zdolat, je na velké celkové mapě "zaškrtnutá" a tedy vámi dobytá!



- |                                  |                                   |
|----------------------------------|-----------------------------------|
| 1 Ovládání hry (disketa)         | 11 Složit jidlo! (jablka a šípka) |
| 2 Špionáž (oko se šípku)         | 12 Složit náklad! (kopi a šípka)  |
| 3 Uzavření příměří (dvě ruce)    | 13 Sebrat jidlo! (jablko)         |
| 4 Obchodování (peníz)            | 14 Vytváření zasob (5 jablek)     |
| 5 Dotazy (otazník)               | 15 Rozpuštění armády (šípky)      |
| 6 Síla rozhodnutí min. (1 meč)   | 16 Verbování (lidé a šípka)       |
| 7 Síla rozhodnutí střed (2 meče) | 17 Naložit materiál! (kopi)       |
| 8 Síla rozhodnutí max. (3 meče)  | 18 Boj! (meč)                     |
| 9 Ústup (HOME)                   | 19 Výroba (žárovka)               |
| 10 Prevelení (2 muži)            | 20 Pochod (postava)               |

# POKE PRO ZX SPECTRUM A PODOBNÉ POČÍTAČE Z RODINY ANA SINCLAIRA PRO FANOUŠKY NEZAPOMENUTELNÉHO ZX P O S B Í R Á L A V Y Z K O U Š E L J E N Í Z A T L O U K A L Z X

Protože mezi příznivci ZX Spectrum nebo Didaktiku Gama koluje různé verze programů, je tu u každé hry vždy několik POKE. Vyzkoušejte všechny a vyberte ty, které vám vyhovují.

A	ABU	47684,0	AQUAPLANE	25448,0
	SIMBEL	32506,0		25449,195
	ACE	32507,0	AQUARIUM	25448,182
		32508,0	ARCADIA	31055,0
				25776,0
ACTION FORCE 2	Životy	51904,0	ARC OF YESOD	25270,0
	energie	51455,201		49487,0
	lepe nčit tank	60579,49		50904,255
	ACTION REFLEX	50770-2,0		47590,0
		50964-6,0	ARKANOID	33702,0
A DAY IN THE LIFE	AD ASTRA	45525,183	n-level 1 až 33	33127,n
		38553,0	ARMY MOVES	
		35833,0	1. east	54597,0
		35853,182	2. east	53772,0
		28591-3,0	ASTRO BLASTER	27422,0
AGENT X		26099,0	životu x	26396,x
		25917,0	ATHENA	50267,0
				55268,61
				51212,0
				51012,0
AGENT X 2	1. east	57821,0	ATIC ATTACK	36519,0
	AH DIDDUMS	24786,0		35353,0
		24942,x		35362,0
	AIRWOLF	45982,0		36571,0
	AIRWOLF 2	53471,0		39092,0
ALCHEMIST		47340,0		36518,192
		49745,195		36519,3
		47414,0	ATTACK OF KILLER	
	ALIEN 8	51736,0	TOMATOES	25323,0
		42592,255		49433,81
zastav čas		42592,3	AUF WIEDERSEHEN	
		44526,0	MONTY	42160,201
		44460,201		37022,0
	ALIEN ATTACK	3178,0	AUTOMANIA	64589,4
		3152,0		64590,60
ALIEN HIGH WAY		39443,0	B	BARBARIAN
		39142,0		(PALACE)
		35125,0		51005,255
		39410,201		BARBARIAN
		30738,0		BASIL
ALIEN SWARM		24266,x		41296,0
	ALIENS	31014,0	BATMAN	41968,201
		30738,0		BATMAN
		34484,195		pohyb pasu
	AMAZON WOMEN	57590,183		Batminek
AMOROUTE		46192,0		26052-4,0
	ANDREW	53529,2	BATTLE RACE	36798,0
	ANDROID 1	5249,244	BATTLE ZONE	44641,0
		52250,32	BATTY	47633,0
		53897,0	BIONIC	
ANDROID 2	Životy	52262,0	COMMANDO	34690,0
	zastav čas	53894,0	BLADE ALLEY	58201,0
			BLACK HAWK	34695,183
			BLIND ALLEY	25284,0

BLOOD AXE energie	27957,0
nesmrtnost	26582,0
BLUE THUNDER	41006,x
BLUE MAX	43983,195
	43984,163
	43985,167
BOBBY BEARING	28094,36
čas	29688,175
BOMB JACK	49530,x
	49984,0
BOMB JACK 2	25379,0
	35379,0
BOMBER MAN	33248,0
životů x	32851,x
stupaň y	32846,y
BOMBSCARE	56777,0
BOOTY	28294,4
	28294,0
BOULDER DASH 3	54560-2,0
čas	26011-3,0
životy	40464-6,0
	31007-9,0
BOUNDER	36610,0
	34637,x
BOUNTY BOB	
STRIKES BACK	50955,255
BRUCE LEE	
1.hra	51795,0
2.hra	51803,0
BUBBLER	57517,0
	57515,167
BUBBLE BOBBLE	43871,52
CANNON	
BALL	32957,0
životů x	32807,x
CAR WARS	32337,0
CATCH 23	46813,0
	61635,0
CAULDRON	40060,0
CAULDRON 2	52974,0
	52133,0
CAVELON	24019,146
	24080,184
CAVERN FIGHTER	31683,0
	31684,0
CHERRY WINCAI	85922,57
CHILLER	34025,0
CHUCKIE EGG	42873,0
CHUCKIE EGG 2	35453,0
COBRA	36515,183
COMMANDO	27652-7,0
neomezené zásoby	42525-7,0
COMBAT LYNX	
zastavení času	37088,0
CON-QUEST	23225,201
COOKIE	
životy	28698,0
bez odpadků	26197,0
COSMIC CRUISER	25373,0
CPT. KELLY zbraň	42517,0
energie	42982,0
kyslík	47145,0
CRITICAL MASS	49847,54
	56879,0
CYBERNOID	24917,255
nekončící životy	39403,0
CYBERNOID 2	32202,0
CYBERUN	62671,0
CYCLONE	37536,0
	33429,0

DAN DARE	2374,168
	36268,175
	45954,104
DAN DARE 2	43453,237
	23450,212
DEAD RACER	27150,0
DEATCHASE	26463,0
DEATCH WISH 3	38678,183
	39353,183
	43301,183
DEATH RACER	27150,0
DEFENDA	37531,0
	34163,0
	37530,52
	37283,0
DEFENDER	30822,255
	37815,255
DEFLEKTOR	34473,8
	41784,0
	42707,201
DEVIANTS	35272,0
	35286,0
ammo	35286,0
čas	26575,0
energie	61196,0
DIGGER DAN	25559,0
	26363,0
	54216,0
DIZZY	
DOONSDAY	38902,201
CASTLE	29440,201
energie	51867,0
DRAGON'S LAIR	48246,0
DRILLER	24890,201
DRUID	30012,58
DRUID 2	44114,0
DUET	46185,0
zdрави	
DUKES	
OF HAZARD	44246,0
DUN DARACH	34999,255
	34378,24
	34032,24
	43333,201
	44458,0
penize y -5 až 7	45399,153
DYNAMITE DAN	52678,0
nekončící životy	57035,0
bez příšek	58770,201
bez smrt. záření	59093,201
DYNAMITE DAN 2	29002,182
	29544,201
ELITE	46848,201
ENDURO	43542,0
RACER	43643,0
	43647,0
EQUINOX	41917,52
EV. A WALLY	58215,182
	28215,0
ESKIMO EDDIE	24686,24
	24687,76
EXOLON	38120,20
	31646,0
	35456,0
	42338,0
	36845,0
	38221,0
FALL GUY	43896,2
život	44199,0
	43643,0
	44204,0

FAIRLIGHT	61893,0
bez omezení hmotn.	62796,24
otevra dveře	63478,24
kreslí pokoje	58813,62
FAWILIGHT 2	30429,0
	32027,24
	32027,0
	31341,0
FANTASTIC	
VOYAGE	54492,0
	54277,0
	30624,201
FAT WORM	
FIGHTING	61212,16
WARRIOR	27235,0
FIREBIRDS	44997,255
FIRE FLY	34509,0
FIRE LORD	39509,0
	39974,0
	39975,195
FINDER KEEPERS	34252,0
FLYING SHARK	54462,201
	54379,3
FORT	
APOKALYPSE	36939,0
FRANK'N'STEIN	34142,0
	28287,x
FRED - energie	3117,0
nekončící střelba	37729,0
FREDDY	
HARDEST 1	64011,24
FREDDY	
HARDEST 2	61607,183
FREES BEES	34610,0
FUTURE KNIGHT	31683,0
GARFIELD	33595,0
	33545,0
GHOST	
BUSTERS	40191,0
	40192,167
	40625,0
	40845,0
	42173,0
GHOST'N'GOBLINS	39857,135
	39858,50
	39859,180
GIANTS REVENGE	24504,0
GILDER	
RIDER bomb	34931,0
laser	37441,0
energie	34973,0
GILLIGANS GOLD	52881-3,0
GOONIES	33400,183
GREEN BERET	42076,0
	41651-4,0
GREET GURIANOS	34962,0
GRYZOR	33015,255
GROUND ATTACK	29063,0
	27872,0
GUNFRIGHT	53912,20
	42640,x
	49250,0
	53912,201
	46022,0
	48224,0
	51715,201
GYRON	29552,201
	29089,0
GYROSCOPE	53922,0
	54271,3
	52138,201

HALL OF THE THINGS	32717,0
	35923,0
	25476,0
HEAD OVER HEELS	43132,0
	42195,0
	35315,0
H.E.R.O.	44322,182
	44512,182
HEIST 2012	36106,12
	36190,12
HERBERT'S	
DUMMY RUN	36739,x
HIGHWAY čas	37268,43
HORACE SPIDERS	27680,167
HORACE SKIING	29270,0
odstranění aut	29009,0
HUNCHBACK	26888,0
x=životy (0 až 18)	26903,x
	24760,x
HYSTERIA	44588,201
INDIANA JONES	33948,0
I BALL 2	43384,0
	49483,0
IKARI WARRIORS	40272,0
IMPOSSABALL	41185,0
	37706,0
	37539,0
INTO THE EAGLE'S	36640,0
	36641,0
	40512,0
	40513,0
JACK & BEANSTALK	
	56115,0
	56116,0
	56388-9,62
	56390,0
JACKAL	38967,0
	39048,5
JACK THE NIPPER	44278,58
	44285,58
JACK T. N. 2	43251,0
JAIL BREAK	50651,0
JANGLER	29848,0
JET PAC	25020,0
	25020,255
	26075,0
	25016,0
	56250,0
JET SET WILLY	34493,195
spusti program i bez kodu	35123,0
vymaže všechny přísky	41983,y
y=256 - počet předmetů (83)	
vyhodí Marii	38240,0
x=celso startovací místnosti	34759,x
libovolné dlouhé pady	36477,1
leheč THE BANYAN THREE	36545,0
hra s Interface 2	36635,239
jako WRITTY PTER	34275,16
bez přísky/živostí	36358,0
JET SET WILLY II	31254,195
JOE BLADE	65032,50
	65029,50
JUDGE DREDD	24936,24
JUMPING JACK	30094,102
	30094,182
ŽADNÉ OBABY, SEZNAM BUDE POKRÁČOVAT AŽ KE HŘE ZORRO.	

# ★ SINCLAIR ZX - SPECTRUM ★ DIDAKTIK GAMA ★ SAM COUPE

*Na "gumového staříka" existuje okolo 5000 programů. Snad vám pár krátkých návodů na některé z her přijdou vhod. Neměli by jimi pohrdnout ani ti, kdo Sinclaira nemají, vždyť řada her je i na ten váš počítač!*

## ARCANOID

Padající cihly mají písmena. Jestliže zachytíte cihlu:  
B - jděte napravo do dveří, dostanete se do další úrovně  
C - kulíčka se vám bude po určité době na pátku lepit  
D - kulíčka se rozdělí na tři  
F - prodloužení (zvětšení) palky  
L - laser, kterým můžete cihly sestřelovat  
P - další život do hry  
S - zpomalení hry

## ARNHEM

Do 25. září musíte obsadit most do Arnhemu, případně celý Arnhem. 101. vzdušná výsadková divize gen. Taylora by měla být vysazena v prostoru u St. Oedenrode na sever od Eindhovenu s cílem obsadit a do příchodu pozemních vojsk bránit mosty u Veghel, Son a Eindhoven. 82. vzdušná výsadková divize gen. Gavi- na by měla zajistit mosty u Grave, Hatertu a Nijmegen. 1. výsadková divize gen. Uguhartu a 1. polská brigáda by měla být shozena v prostoru Arnhemu s úkolem obsadit velký most přes Ryn (Neder Rijn).

Dopadnou-li výsadkové jednotky těsně vedle nepřátel, mají ztráty ještě před tím, než začnou bojovat. Výsadkáři se lépe brání, pokud jsou zakopáni. Mohou přejít přes široký vodní tok (Ryn). Hodně jim pomáhá výsadkové dělostřelectvo. Při přesunu po silnici vadi rychejšími pozemními jednotkám.

Pozemní jednotky mají za úkol co nejrychleji postupovat přes dobyté mosty do Arnhemu a ničit ustupující nepřátele. Měly by být 19. září za Eindhovenem, 20. září u Nijmegen a atd. Protože se v úzkém pásu silnice mohou jednotky jen těžko rozvinout, snažte se mít na hrotech své nejsilnější jednotky (231. st. Infantry Brigade, 44. th Royal Tank Regiment ap.).

Na nepříteli obsazené mosty utóče především obrněnými jednotkami a dělostřelectvem (tanky mohou přes vodní toky).

## ATIC ATAC

Musíte se dostat ze strašidelného zámku. V prave stěně uvidíte východ - velké dveře s nápisem A.C.G. Musíte najít klíč s písmeny A.C.G. Klíč je ale rozbitý na tři části, které jsou poschovávány po celém zámku. Bílé dveře se samy zavírají v náhodných intervalech. Barevně zamřížované dveře otevře jen klíč stejné barvy. V podlaze jsou propadla, kterými propadnete o patro níž. Když vstoupíte do nějaké místnosti, je za chvíli plná příšerek, které vám užívají energii (kuře). Ovládání:

0 - start	Q - doleva
W - doprava	E - dolů
R - nahoru	T - střelba
Shift - přestávka	Z - sbírání a pokládání

## BATMAN

Netopýří muž musí najít části svého vozidla, Batcraftu. Batman nemá na začátku žádné zbraně, musí je nejprve najít. Pak se musí pustit do hledání několika částí jeho vozidla. Malé figurky Batmanů mu pomáhají při plnění úkolů.

BOTY - umožňují krátký skok na stranu  
TRYSKY - připevněné k plásti prodlouží skok  
ANTIGRAF - zařízení ke změně směru letu  
BATOH - do něj uložíte předměty, ale použít je můžete jen v místnosti, kde jste je sebrali.

## BUBBLER

Úkolem bubliny je zašpuntovat lahvičky s lebkou a zkríženými hnáty. Když jsou všechny lahve zavřeny, najdete východ (exit).

## CHIMERA

Energii si udržujete pitím vody a pojidáním chleba. Vaším úkolem je zneskodnit jaderné nalože.

## COOKIE

Kuchař má suroviny zamknuté v kredenci. To se jim ale nezamlouvá a proto při sebemenší příležitosti utíkají. Můžeš na ně vrhat pytlíky s moukou a sražet je do misy dole. Pozor, krysy z popelnic na tebe hází odpadky, musíš uhybat před jejich haraburdím i před surovinami. Na misce je počítadlo, které udává, kolik potravin se tam ještě vejde. Když do misy spadne smetí, stav počítadla se zvýší.

Ovládání:

Q - doprava  
W - doleva  
E - dolů  
R - nahoru  
T - házení mouky  
Shift - Pauza

## DEFLEKTOR

Musíte pomocí otočných zrcadel propojit dva lasery. Těsně před druhým laserem je ale nepropustná zeď, která zmizí, jakmile paprskem zničíte všechna bílá kolečka na obrazovce.

## DEVIL'S CROWN

Musíte získat sedm drahokamů, které jsou roztroušeny ve 40 místnostech vřaku. Drahokamy umístíte na královskou korunu. Bližší předmět nahradíte odpovídajícím skutečným předmětem. Není to nic lehkého, zvláště když vás honí smečka duchů a dochází vám kyslík.

**DRILLER**

V každém z osmnácti sektorů planety musíte zavřít sondu. Jen tak bude moci plyn nahromaděný uvnitř planety unikat. V jednom z hangárů najdete vzácné, pak můžete po planetě i létat.

**DUN DARACH**

Do dveří vstupujete stisknutím ENTER. Kupte si licenci proti kapsářům v Silver Street. Pak si zakupte krtčí kůži v Long Lane a dejte ji Brenovi. Ten vám porčí do dál. Ryde je strážce pořádku. Jestliže vás potká s kradeným zbožím, sebere vám nejen předměty, ale i všechny peníze.

**FAIRLIGHT**

Nejdříve seberte královskou korunu, která je na braně poblíž startu. Vyjděte přes most ze zámků a můžete vejít do tajných dveří ve skále. V hrobcu odsunete mumii z katafalku a vlezte dovnitř. Tam najdete knihu. Ta vám otevře dveře, které jsou na vrcholku nejvyšší věže. Mnichy, kteří hlídají věž, můžete zničit pomocí kříží nebo malých lahviček. Ve věži najdete čaroděje, ten vám věnuje za knihu klíč od hlavní brány.

**FRANK BRUNO'S BOXING**

Chcete se utkat se všemi boxery? Pak napište následující jméno a kód:

- |                  |                  |
|------------------|------------------|
| 2. FRA AQ4ION9B8 | 3.FRA IK8IOM7N3  |
| 4. FRA IO2INAF16 | 5.FRA CI6IINNDI4 |
| 6. FRA BL9IONBN4 | 7.STE NR7I9NMI4  |
| 8. STE IL8IIOKN1 | 9.FRA FK7IIFABB  |

**GUNFRIGHT**

Ve městě občas potkáte maleho poskakujícího mužíka. Ten vám ukazuje přibližný směr k banditovi. Když zločince objevíte, střelte do něj. Na obrazovce se objeví dvojzrakový pohled na banditu a zaměřovač. Se zaměřovačem nesmíte pohnout dokud se neobjeví nápis "DRAW". Nestřílejte zbytečně, za každý náboj se musí platit. Dřevěný kůň na chvíli zrychlí vaši chůzi.

**GYRON**

Střílejte-li na dělové věže, nezničíte je. Věž se jenom otáčí, přemísti do jiné části bludiště nebo se vůbec nic nestane. Může se přemístit i úplně jiná věž v jiné části bludiště.

**HERBERT'S DUMMY RUN**

Od startu jděte nalevo, vyspějte na lano a stiskněte najednou klávesy "C,H,E,A,T", získáte nesmrtelnost. Ve hře máte za úkol najít své rodiče. Abyste se dostali k pokladě, stoupnete si na kostku s písmenem A. Plyšového medvěda potřebujete k tomu, abyste dokázali projít místností, kde vás bombardují krychlemi.

**HEAD OVER HEELS**

Na každé z pěti planet se ukrývá královská koruna. Až získáte všech pět a zneskodníte tyрана, pak jste zvítězili. Head si může stoupnout na Heelse, vznikne tak postavka, která bude mít schopnosti obou dvou.

**JET SET WILLY**

Horník Willy se vrací domů. Jeho manželka ho nechce pustit spát, dokud neuklidí v domě. Celý dům má přes 60 místností, ve kterých je 80 předmětů. Willy může volně přecházet z místností do místností. O jeden ze svých životů přijde tím, že:

- se dotkne pohyblivého objektu
- se dotkne miny
- spadne z velké výšky

Ovládání:

Enter Start

O doleva

P doprava

Z skok

A pauza

L hudba on/off

**KIREL**

Vášim úkolem je v každé úrovni sebrat předepsaný počet bomb a pak odejít dveřmi, které se objeví.

**MANIC MINER**

Jestliže v průběhu hry napíšete na klávesnici "TYPE WRITER", objeví se na obrazovce vedle panačků bota. Potom se můžete po stisknutí klávesy "9" a kombinace kláves "1-5" přemísťovat po celém bludišti. Pozor, nefunguje to u verze prodávané firmou "Bug-Bite"

**AUF WIEDERSEHEN MONTY**

Monty musí cestovat po celé Evropě, sbírat peníze a za ně si koupit lístek na ostrov Montas v Recku. Do některých států se Monty může dostat jediné letadlem. Na letišti vás pustí jediné s letenkou (lístek s nápisem AIR). Letenku vám zkontroluje panaček sedící za stolem. Poletíte, až stisknete klávesu "Symbol Shift".

**MONTY ON THE RUN**

K úspěšnému dokončení hry musíte bezpodmínečně na startu vzít předměty 2,4,12,13,16. Na své cestě sbírejte všechny předměty kromě těch, které vás zabijí. Blikající sloupy vám neublíží, ale jen při jednom barevném odstínu jimi můžete projít. Jinak vás teleportují ne jiné místo bludiště (někdy se to může hodit). Když se dostanete na loď, v její levé dolní části najdete klíč. S klíčem se vydejte do levé horní části. Zde uvidíte blikající čtverec. Skočte do něj a vyhrájete.

**NEXOR**

Poslední zoufalec stojí proti Andromedanům. Je ztracen v bludišti Nexoru. Na tvých bedrech leží přetěžký úkol, najít Nemesis, strašlivou zbraň. Je rozložena na deset částí, které jsou poschovávány v bludišti. Komplex Nexoru se skládá ze 13 podlaží a velkého množství místností a chodeb. Musíš použít každý výtah, který v labyrintu nalezneš. Některými místnostmi můžeš projít téměř bez potíží, v jiných musíš ukázat všechno ze svého umění. Nepřibližuj se k bombám ani k potvůrkám, jinak zahyneš. Čas ve hře hraje velkou roli. Jakmile najdeš část Nemesis nebo plánek bludiště, objeví se zpráva o zbyvajícím čase.

Pokračování

# IMAGINE-KONAMI

## YIE AR KUNG-FU

YIE AR KUNG - FU je hra pro všechny osmibitové počítače. Ovládáte bojovníka, který je přeborníkem v Kung-Fu. Postupně se utkáte s deseti protivníky, kteří jsou vybaveni různými zbraněmi a ovládají rozličné techniky boje. Do každého souboje půjdete s energií rovnající se osmi červeným čtverečkům. Po souboji je vám jeden čtvereček ubrán. Osm zásahů znamená ztrátu jednoho života. Zlikvidujete-li svého protivníka, aniž by vás zasáhl, objeví se nápis "PERFECT" a jako odměnu dostanete několik životů navíc. Jediné, co mi na hře vadí, je malá grafická pestrost pozadí. Dvě obrazovky (příroda a svatyně) je příliš málo. Zato však jednotlivé figury jsou prokresleny velkou pečlivě. Vše je podbarveno pěknou hudbou, celkový příznivý dojem doplňují zvukové efekty. Hrát mohou i dva hráči a výsledky se zapiší do tabulky.

Jednotliví protivníci:

**BUCHU** - Prestože jde o tlustého bojovníka, dokáže přes celé zapasistě proletět vzduchem a zasadit vám pěknou ránu břicha.  
**STAR** - První žena na vaší cestě. Bez milosti po vás bude házet shurikeny (hvězdice).  
**NUNCHA** - Bojovník se zbrani. Skákejte tak dlouho sem a tam, dokud nedoskočíte za protivníkovu záda. Potom použijte kop na

nohy (nejúčinnější technika), popř. zapněte "autofire". Pak už nemá vůbec žádnou šanci. Uteče-li nepřítel z dosahu vašich nohou, začnete zase skákat. Ten- to postup je velice účinný.

**POLE** - Bojovník s tyčí (bo). Jeden z nejtěžších soupeřů vůbec. Jakmile vás svoji tyčí zachytí, jste většinou ztraceni. Zde skoky nepomohou, ale zkuste toto: Podřepněte a čekejte, dokud se nerozběhne proti vám. Potom použijte kop na nohy. Zasáhnete-li, nepřítel ustoupí.

Vše se opakuje, dokud nezvítězíte. Vyzadáte to značný cvik **CHAIN** - Nepřítel s řetězem. Hned v první chvíli skočte doprava a usilovně ho kopejte do nohou. Chain se zasekne u kraje a máte ho.

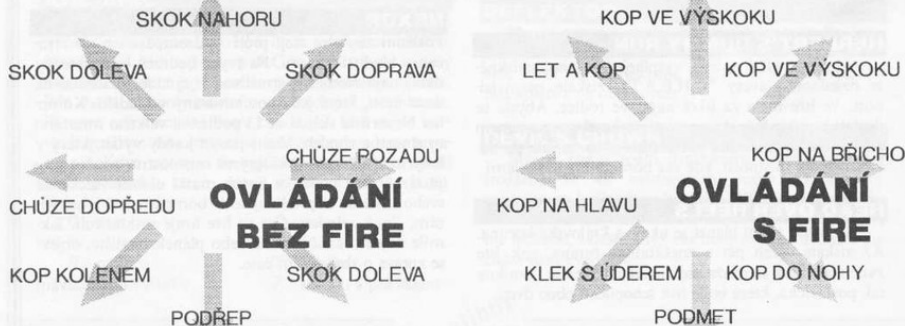
**CLUB** - Tento protivník používá hůl, ale spíše se mi zdá, že má sněžnice. Likvidovat jako "Nunchu", tedy hlavně skoky a kopy.  
**FAN** - Další žena, prý s vějířem (letajícím?). Vrhá po vás podivné "klobouky", které jsou snad všude. Souboj s ní je obtížný, pokuste se ji někde v rohu "zaseknout" kopem do nohy.

**SWORD** - Bojovník s mečem. Zničte ho podobným systémem jako Nunchu. **TONFUN** - Bojuje s dvojicí japonských zbraní tonfa. Platí na něj stejný postup, jaký se již osvědčil v boji s Nunchou.

**BLUES** - Mistr Kung-Fu. Ovládá vše, co umíte vy, ale s několika násobnou rychlostí. Pokud se mu dostanete pod pěti, asi to nepřezijete. Ale hráč, který se probojoval až sem, si jistě poradí. Památujte, že i vítězství nad Blues (Modrým Mistrem) je možné!

Kdo nyní čeká oslavné zpěvy a své jméno vytesané do kamene u vchodu do Shaolinu, ten bude zklaman. Hra běží znovu od začátku a my si můžeme otevřít encyklopedii. V ní se dočteme, že Kung-Fu vzniklo v Číně nejdříve jako cvičení pro udržení zdraví. Podívejte, co se z rozvíček vyklubalo!

SMS



## GREAT ESCAPE

Tak už to na tom světě chodí. Na začátku byly skutečné zažitky spojeneckých vojáků při útěku z pekla nacistického zajateckého tábora. Následoval román *Great Escape* (Velký útěk). Byl pravdivý a měl úspěch. Po něm přišlo filmové zpracování a nakonec se látky ujala v roce 1986 softwarová firma Ocean. Hrůza fašistického lágru už je zapomenuta, zbylo jen napětí provázející přípravu každého útěku.

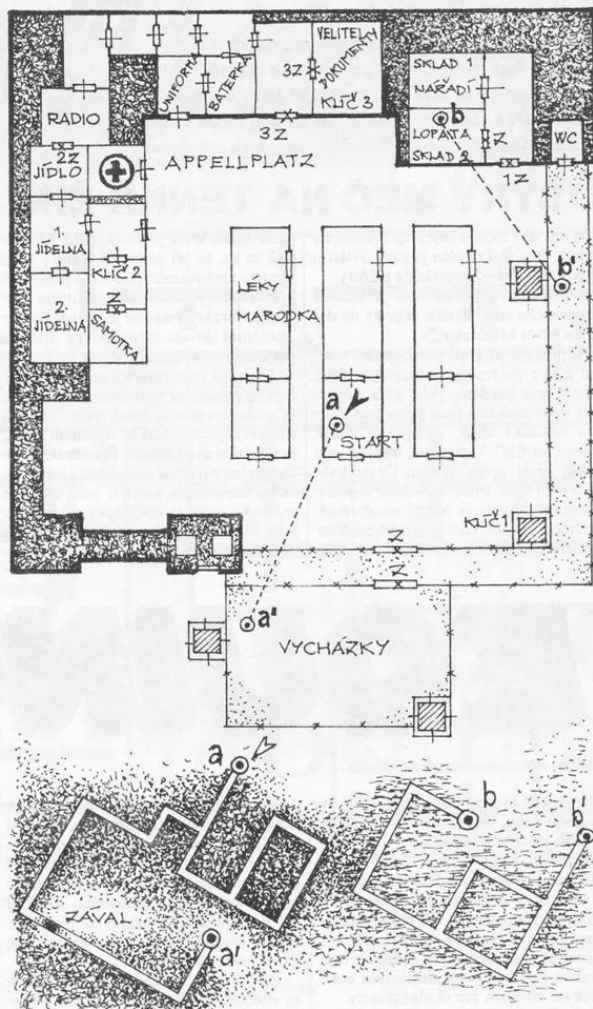
Ráno dne 0 začínáte ve své cele. Doběhnete pro 1. klíč. S ním maxim. nahoru odemknout Z1. Vjdete, vstupte do dalších dveří a nařadim ze skladu č.1 se vlamíte do skladu č.2. Seberte lopatu, rychle zpět do cely, odsuňte kamna a v tajné únikové chodbě vše odložte. Jděte do kanceláře Červeného kříže, otevřete bednu se zásilkami a vezměte sáček. Zaskočte na marodku a seberte léky, které jsou pod jednou postelí. Všechno musíte ovšem stihnout při běžném režimu zajateckého lágru tak, aby vás nikdo nepřistihl při činu. Se sáčkem i s léky zase pod kamna do chodby.

Další den jdete ihned do kanceláře ČK a z bedny ukradnete kus chleba. Jídlo je tak vzácné, že za chleba můžete od kteréhokoliv spoluvězně žádat jako protislužbu plnění vašich denních úkolů tak, aby gestapáci nezjistili vaši nepřítomnost. Vezměte 2. klíč a otevřete si dveře nad jídelnou (Z2). Klíč odložte a uvnitř seberte rádio a baterku. Znovu s nimi do skryšle!

S nařadim z úkrytu jdete ke dveřím vpravo od Appellplatzu. Vlámejte se dovnitř a pak ještě jednou do velitelské kanceláře. Tady ukořistíte dokumenty, které opět uschováte.

Další ráno musíte zase do místnosti ČK. V bedně jsou dnes štipací kleště a uniforma. Odneste je opět do chodby. Pokleslou morálku si nejlépe napraveníte stálým oblékáním a svlékáním uniformy. Vaše vlajka vlevo na obrazovce tím hned vyleti až na vrchol. V úkrytu všechno odložte a vezměte si lopatu a baterku. Chodbou se doplazte až k závalu a uvolněte průchod. Odložte lopatu a vraťte se pro doklady a štipáčky. Takto vybaven vylezte ve dvore pro vycházky vězňů (A') a rychle přestěpte dráty lágrového oplocení. Venku odložte doklady a prostepte si cestu zpět. Musíte ještě jeden den vyčkat. Tentokrát naleznete v bedně Červeného kříže kompas. Zopakujte stejný postup jako s dokumenty, ale tentokrát už bez návratu! Zahodte kleště, seberte doklady a s kompasem uprkem doleva pryč.

Andrew



## VELKÝ ÚTĚK

# DAMOCLES

**Historický Damoklés složil přehnaně oslavnou báseň na svého pána. Ten mu za to vystrojil neméně velkolepou hostinu a posadil jej do čela stolu. Přesto Damoklés za chvíli prosil, aby ho té pouty zbavil. Spatřil nad sebou viset...**

## OSTRÝ MEČ NA TENKÉ ŽÍNI

Vrací se z dlouhé cesty zpět domů na planetu Eris. Raketoplán přijímá zvláštní zprávu pro tebe od prezidenta planety:

"V recepci kosmodromu je klíč od připraveného auta. Rychle přijďte do domu na první křižovce."

Po přistání jsi si podle pokynu vyzvedl klíč a po trochu nebezpečné jízdě zastavil před hotelem. Vešel jsi a v místnosti vlevo upoutala tvou pozornost složka s několika spisy, napsaná pouze "Damocles file". V papírech čteš, že celé planetě hrozí úplné zničení. Trajektorie planety Eris se kříží s dráhou komety Damocles. Srážka je téměř neodvratná. Dozvíš se navíc také o bombě profesora Hanzena (viz Excalibur č.4) a o jisté

společnosti, která je ochotná dát 25 milionů za to, že při zachráně planety bude kometa zachována. Společnost ji zamýšlí komerčně využívat jako ojedinělou turistickou atrakci. Nakonec je výzva: Po přetečení máš jít do místnosti ve druhém patře naproti výtahu.

V pokoji čeká nabídka odměny za zachránu planety ve výši deseti milionů. To je málo za takovou práci, vždyť za to si ani nekoupíš v ČSFR obchodní dům, pomyslíš si a odmítneš. Prezidentovi pochopitelně na Erisu dost záleží a proto nabídku zvedne. Na závěr ti ještě sdělí, že u letecké školy tě čeká nový raketoplán. Klíč je ve sklepe. Dostaneš také radu, že nejlepší by bylo začít v Hanzenově labo-

ratóri. Do střetu planety Eris s kometou Damocles zbývá něco málo přes tři hodiny. Podáři se ti jejich záchrana?

Toto byl malý kousek ze hry. Několik rad pro hráče:

- BARE ISLAND je ostrov, tvarem trošičku připomínající telefonní sluchátko.
- SNOW ISLAND je jméno pro bílý ostrov.
- na postě v CAPITAL CITY si nezapomeňte vzít computer. Při přeletu nad ostrovem vám oznámí jeho jméno (souřadnice schválně neuvádím, dozvíte se je během hry).
- pokud neovládáte angličtinu natočte si dobře, aby vám poněkud kratší doba na přetečení zpráv nevadila, použijte klávesu RETURN pro pauzu, zastaví se i text
- některé důležité údaje si pište na papír, (hlavně souřadnice objektů), podruhé se vám už třeba neobjeví.
- nezapomeňte, že čas 3 hodiny, (jak je již ve hře upozorňováno), platí jen na planetě Eris, ve vesmíru je to doba velice krátká. Při meziplanetárních cestách vám čas běží rychleji!
- s přistávaním si nedělejte starosti. Nasměřujte dráhu lodě co nejlépe kolmicí a přiměřenou rychlostí narazte do povrchu kosmického tělesa.
- planety neprohledávejte náhodně, jinak najdete spoustu neužitečných předmětů. Co máte dělat se vždy nějak dozvíte.

Morghot

# EQUINOX

Na daleké planetě Equinox, bohaté na uranovou rudu, byly pro její těžbu zřízeny plně automatizované doly. Do těžby nezasahoval jediný člověk, Equinox byl totiž lidmi neobydlený. Důl byl rozdělen na osm zcela soběstačných sektorů. Po ukončení denní směny byl bezpečnostní kontejner s vytěženým uranem odeslán do centrálního skladu. Vše dokonale fungovalo a Equinox byl významným energetickým zdrojem pro okolní planety.

Jednoho dne byl však důl napaden Equinoty, nepříteli inteligentními praobyvateli planety. Těžba byla přerušena v kritickém okamžiku, kdy měl uran putovat do skladu. Pochody, probíhající nyní ve nahromaděné vytěžené uranové rudě, hrozí zničit jak doly, tak i celou planetu.

Začíná hra a její dramatický příběh,

začíná mise bojového a pracovního robota Paula, stroje stejného typu, jako byl Maul, člen slavné Enigma Force, (ale to je zase jiný příběh). Paul má těžký úkol odtransportovat kontejnery s vytěženým materiálem do bezpečnostního skladu pomocí speciálních teleportů. Na odklizení každého kontejneru je vymezen čas, daný dobou štěpení uranu.

Paul se v dole pohybuje pomocí vlastní energie, magnetických výtahů a teleportů. Za ně se však musí platit, cesta tam a zpátky stojí jednu známku. Pokud ji nemá, musí podstoupit přetavení jednoho ze dvou náhradních ochranných plášťů na potřebnou známku. Jsou-li některé průchody zavalené, použije lopatu, nebo dynamit. Někdy ale musí otevřít i pancéřové skříně, pak pomůže jediné

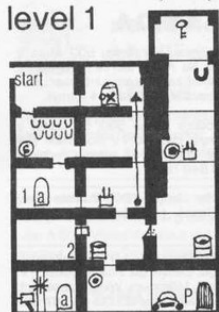
vrtačka. Dveře musí otvírat patřičným klíčem. Energií si může doplňovat z nalezených akumulátorů. Paul se může vznášet, avšak palivo pohánějící vznášadlo se rychle vypotřebuje a on je musí doplňovat z nalezených soudek. Očíslované karty 1 až 8 mu umožňují přejít do další části dolu. Pozor! Paul u sebe může mít vždy pouze jeden předmět a proto jeho postup vždy předem podle připojených mapek dokonale promyslejte.

Ovládání je jednoduché. Pokud žrte "nahoru", robot se bude vznášet. Pokud žrte "dolu", Paul může sebrat předmět nebo jej pouzít.

Vážení Paulové, přeji vám, abyste Equinoty vypeklí a zachránili tu jejich legračni (a přeci tak důležitou) planetu.

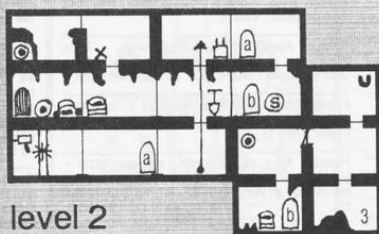
Holdné štěstí přeje TAD.

level 1

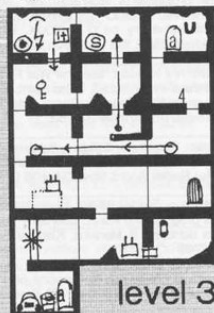


# ÚPLNÁ MAPA DOLŮ EQUINOXU

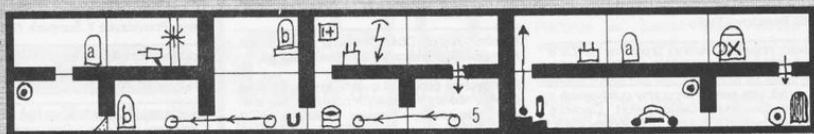
level 2



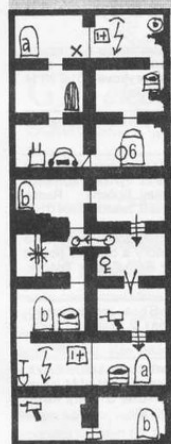
level 3



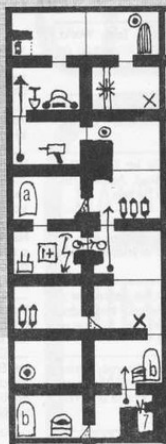
level 4



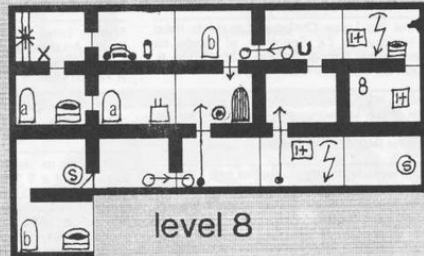
level 5



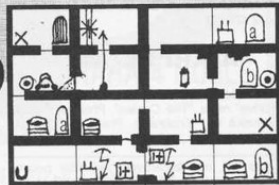
level 6



level 7



level 8



**TAD**  
zmapoval

	běžecí pás
	dveře
	klíč ke dveřím
	laserová překážka
	pojistka
	kontejner s uranem, odnést do * teleportu

	dynamit
	kanystr s palivem
	akumulátor
	známka do teleportu
	místo pro pojistku
	lopata

	vrtáčka
	zával chodby
	zasypání komínu
	průchod
	teleport
	mezisektorový průchod

	výtah
	* teleport pro kontejnery
	trezor
	karta nesmrtnosti
	karta vstupu do sektoru
	zařízení k přetavení pláště

## SINCLAIR

Máte problémy s dotrpním her do konce? Zpomalovač SLOMO vám umožní nastavit rychlost lbovného hry od 0 do 100%. Info: Drexler, Jachodova 2889, 106 00, Praha 10, za znmaku

Sháním hry Krokout, Samurai War, Flying Hark, Defender, Vindicators II, Turbo Spirit, Mundo Fro do na počítač Didaktik, Gama. Zdeněk Mareš, Střelcovice 86, Střelcovice 378 53.

Prodám Sinclair 128k + tiskárnu BT 100 + kazeták + 22 karet + mnoho literatury - nejraději veškeru. Radek Andrš, Nová 34, 408 01 Rumburk.

Prod. uprav. Sinclair (80k), zápis Aritma, 50 ka zel + prog., mnoho literat., podrobný popis záslu. Cena dohodou. P. Menkna, Klegova 80, Ostrava 5, 705 00.

Koupím textovou hru Nekonečný příběh cs na ZX, Petr Buršík, Fanderlíkova 12, Brno, 616 00.

Výměnný hry na ZX Spectrum. Seznam za seznam. Mlén Czarnowski, Na Bezděkové 1761, 256 01 Benešov u Prahy.

Výměnný, případně i nahraji programy na ZX a podob. Telefon večer 468 679.

Kdo poradí, kde sehnat programy publikované v časopise Excalibur? David Kefurt, Čapkova 1690 a Václav Papík, Sukova 1313, Říčany u Prahy 251 01.

Sháním hry Colony, F-29, Hundra a Tuskar to vše na ZX Spectrum. Možnost výměny. Kohoutek Len, Lodská 464, P 8, 181 00, Tel 855 9589.

Kdo má hry Lotus Challenge, Lemmings nebo jiné novinky na ZX Spectrum, ať napíše na adresu: Michal Schlogl, Štětinská 354, Praha 8, 181 00. Rád odkoupím nebo vyměním.

Výměnný hry a programy na ZX Spectrum a Di didaktik Gama M. Seznam za 1 Kčs znmaku. Zr případně prodám návody M. Čerovský, Čajkovského 949, 500 09, Hradec Králové.

Koupím levně spolehlivý počítač na bázi Z80 pro svého kolegu, který propadl počítačovým hram. Uvidím ovladače a prototypní software. Ing. Jiří Houdek, Tel. 232 4168.

Koupím program "The Music Box" pro počítač ZX Spectrum. Martin Boháč, Na Kozáčce 12, Praha 2, 120 00.

## ATARI XL/XE

Koupím nebo vyměnný hry na Atari 800 XE/XL "TestDrive" nebo "The Cycles". Přemysl Černý, Boleslavská 16 - Vinohrady, Praha 130 00, tel. 747 590.

Kdo nahraje na disketovou jednotku pouze disketové verze her? Mám Atari 130XE a XF 551. Hlavně sháním Tetris a Barbarian.

Výměnný hry a programy na Atari XE/XL. Sháním hlavně simulátory a akční hry. Mohu nabídnout např. Fred, Misja, F 15, Ace of Aces atd. (turbo). Jiří Sládek, Chváterůvská 361, P 8.

Výměnný nebo nahraji prog. na XE/XL. Poradím začáteční. Zr množství literatury. Lukáš Kalista, Spálená 35, Praha 1.

Kdo poradí ve hrách: Pirate Adventure, Missing a Hacker, Programy pň hrách: Aristův protikůl (tupnosti heslo), Chrámy zkázy, Tomáš Černý, Na Kozáčkové 991, Říčany u Prahy 251 01.

Mám XL800 a sháním hry: Double Dragon, Ace of Aces, Street Fighter, Platím dobře. Adresa: Dušan Smetana, Palackého 831, 252 63 Roztoky u Prahy.

Chtl bych hry Tuskar na XL 800. Je mi deset let. Adresa: Jakub Sládek, Nad Šutkou 15/626, 182 00 Praha 8, Tel. 840 174.

Kdo nabídne pro Atari XE/XL hry: Barbarian, Dragon Ninja, Adresa: R.Malik, Tvarožná 292, 664 05 Brno venkov.

Nabízím Atari 800 XL, datarecorder Turbo 2000, 2 x joystick, cca 700 programů. Vše v dobrém stavu. Cena 5900, Tel. (02) 798 6584.

Prodám Atari 130XE nevyužitý i s magneto fonem a orig. kazetami hry. Cena dohodou. Tel. Praha 378 433.

Prodám Atari 130XE + datarecorder XC12 + joystick + prog. + literaturu. Cena dohodou nabídněte. Jiří Petráček, Ochoz u Brna, č.302, 664 02.

## COMMODORE 64

Prodám Interface Robotron/President pro Com modore. T.Jakl, Italská 25, Praha 2, Tel. 267 99430.

Výměnný hry na C64/128 hlavně na disketách. A. Jelinek, Mickiewiczova 11, Praha 6, 160 00.

Rád bych si dopisoval s tmi, kteř. pracují na C-64 a rádi by si s někým porovnali své znalosti. Mikešovsky Jaroslav, Kollárova 1499, Písek, 397 01.

Prodám Commodore 64 i s příslušenstvím: Drive 1541, Datasette 1530, 2ks joystick, reset, 5ks kazet a 20 disket se značným množstvím her. Cena dohodou. Tel. (07) 260085.

Sháním Lotus Challenge, Elite, Twin World, Tuskar, Arkano, Budokan, Battle Squadron na C64 a Sinclair. Zr. Spec. Pavel Moravčík, ČSA 11 736 01 Hefřov.

Kúpím Cartridge na C64. Len vo výbornom stave. Píšte na adresu: Rastislav Dudák, Bajkalská 34, Košice 040 01.

Kdo prodá na dobrou manuálu ke hram The Last Ninja 1 a 2? Předem děkuji. Adam Král, Josefská 1118 00 Praha 1, Malá Strana.

Prodám počítač Commodore 64, Diskdrive 1541, Ramdisk 1764, mys, 2 x joystick, diskety a cs. literaturu. Adr. Petr Mazánek, Petyrkova 1948, Praha 4, 149 00.

Commodore 64 + disk 1581 Rychlé nahrávání z disket 35", 200 bloků za 8 sekund, instalační disketa + návod dobrou za 99,- K. Kostroun, Dukelská 638, 391 02 S. Usti 2.

Pro C64 sháním logické rychlíky (kromě Tetris) a kvalitní české manuály "Iron Lord" a "Times of Lore". Jiří Moravec, Teplická 264, Praha 9, Pro sek. 190 00.

Prodám Cartridge GigaLoad na C64 a interfejsové kabel na připojení tiskárny Robotron k poč. C64/128. Tel. večer (02) 991 2052.

## RŮZNÉ

Prodám čas. a knihy se zaměř. k el. a výp. tech. jako AR - A/B, ST výběr informací z org. a výp. tech. S.Q. poč. a um. inteligence, aktuál. výp. tech. aj. Sezn. za znmaku. Pndák, Manetinská 21, 323 00 Píseň.

Prodám novou nepoužitou floppy mechaniku 5.25" 360 Kb. Cena 1800, Tel. 539 398 volat 18 21hod.

Prodám modul vstupu RGB do Oravnu, Mánesa, Aleše, J.Fryd, Činská 8, 160 00, Praha 6, Tel. 311 3832.

## AMIGA

Sháním jakoukoliv hru pro Amigu 500, která v Excalburu vyšla. Na Amigu vyprav přecházím z C64. Předem děkuji za jakoukoliv informaci. Da niel Soukup, Dobrovského 875 Praha 4, Kamyk.

Prodám Commodore Amiga 500, 50 disket s novými hrami, mys, joystick, TV modulátor. Vše za 13 300 Kčs. Nabízky na adresu redakce nebo na tel. (02) 849 782.

Výměnný hry na Amigu 500, Zašlete svůj seznam. Jan Beneš, Haberfeldova 22, Praha 6, 169 00.

Kdo sežene různé programy + hry? Přednostně hry: Powermonger, Lemmings, Police Quest, TV Sports Basketball, Millennium Wings (zaplatím). Petr Šula Praha 4, Modřany, 143 00, Tel. 767 101.

Koup. prg. na A 500. Nabídněte i prog. na 3.5 disk pro C64. Richard Liška, Hlavní tř. 898, Ostrava 8, 708 00.

Výměnný hry a programy na Amigu 500. Robert Lehar, Pevnická 73, Šumperk 787 01.

Koupím velmi levně barevný monitor na Amigu 500. Počítám jsem si koupil, ale na monitor už nezbýlo. Tel. 764 674.

Mám Amigu 500 a sháním hud. program Future Composer v1.0 a hry: Operation Stealth, Castle Master, Supremacy a Theaheads. Petr Hruška, Lipová, 1194, 36 222, Nejdk.

## ATARI ST/TT

Výměnný, prodám nebo koupím hry a programy na Atari ST. Seznam za váš seznam nebo znmaku. Lukáš Onofrej, Lesárkova 851 735 14, Olřová, Lutyně, Tel. 20456.

Koupím Atari 520 nebo 1040 ST s monitorem do 15 000, Kčs. Tel. 316 3078.

Prodám Atari STFM (15 990, i s monit. SM124 za 20 990, - Zaučím, předvedu, vprobním software na zakázku. Vše 100% stav Spěchá. Radek Vondra, Na kolínce 6, Praha 6, telefon: 311 4170.

Najdu člověka, který vlastní Atari ST zajímá se o letecké, ale i jiné simulátory a chce se podělit o zkušenosti i programy? Píší na: Milan Táláček, Uprkova 19, Jihlava.

Výměnný hry na Atari ST s jednostranným drive. Štěpán Hrbek, K háji 12, Praha 6, Such do 165 00.

Na ST sháním hry: Powermonger, Lotus Esprit, Shadow of the Beast, Lord, Secret of M Island apod. Výmělní software možná. Ji. Sedý, Klino vecká 6, Karlovy Vary, 360 10.

## MS DOS

Výměnný hry na BM PC (EGA, VGA). Adam Borek, ul. prot. J. Šolpala 1608, Ostrava Poruba 708 00.

Prodám nebo vyměnný hry na PC. Seznam za obálku se znmaku. Martin Feřtek, Španielova 1323, Praha 6, Řepy, il. 163 00.

**Počítačová prodejna  
ABM Elektronik  
Praha 3 - Vinohrady  
Baranova 6  
Vás zve**



**na poslední chvíli došlo...**

## AMIGA

Predám nové programy na Amigu. Zoznam za-  
šlem za známku. Cena dohodou. R. Navarčík,  
Drobného 21, 841 01 Bratislava

Nová firma THE CINEMA hledá schopné progra-  
mátory v assembleru a v C, grafiky a hudebníky.  
Jen A 500. Vítané disketa s ukázkou bude  
vrácena. Adresa: Tomáš Neanidel, Oestrovni 17,  
110 00 Praha 1

## SINCLAIR

Výměním hry na počítač Didaktik Gama. Např.  
R-type, Robocop, Tanker Elite atp. Seznam za-  
šlu, pošlu svůj. Adresa: Jakub Vidner, Bělkova  
1295, 464 01 Frydant

## KLÍČE KE HRÁM

**Všechna čísla Excaliburu  
v počítačové  
prodejně**



## GM electronic

Sokolovská 21  
Praha-Karlín  
Metro B a C  
Stanice FLORENC

## ATARI ST/TT

Prodám levně Atari Mega ST4 (4MB RAM, Blitter,  
Floppy 720 Kbi) za 29 950,- Kčs. Hardisk Atari  
Megaflo 30 za 12 950,- Kčs. Při koupi dohroma-  
dy za 39 950,- Kčs. Píšte do redakce Excalibu-  
ru: P.O. Box 414 - 111 21 Praha 1

Hledám kámoše nebo kámošku (?) pro výměnu  
programů na Atari ST 1MB. Napiš mi na adresu:  
Martin Jeřábek, Kunihova 1719, Praha 4 Chodov,  
149 00

Mám zájem o výměnu programů na Atari ST.  
Také mám zájem o manuály veškerého druhu.  
Adresa: A. Svoboda, Vršovická 81 Praha 10,  
PSC 100 00 nebo tel. 737 69 53

Prodám velkoplošný monitor Atari SM192 o úhlu  
příčce 19" s rozlišením 1280x960 bodů + video  
karta Atari pro Atari Mega. Cena 39 950 Kčs.  
V SRN stojí takový komplet 2 700,- DM. V ČSFR  
monitor 41 100,- Kčs. Dále prodám laserovou li-  
skárnu SLM 804 za 34 950 Kčs. Nabídky do  
redakce Excaliburu.

Rozšíření paměti pro  
počítače

**AMIGA  
500**

firma

**ZSWARE**

**512KB - 1890 Kčs**

**2.5 MB - 5990 Kčs**

provedeme i vlastní

instalaci do počítače

volejte telefon

**(02) 8551018**

## COMMODORE 64

Koupím, prodám či výměním programy a hry na  
kazetě k C64. Seznam zašlu. Miroslav Příbyl,  
Olešná 79, 393 01 Pehřimov

Mám nové C64 sháním hry typu Draconus, Ninja,  
Commando, Lotus Esprit Turbo, Ghostbusters,  
Arcanoid, Int. Karate, Out run a pod. Sháním též  
cartridge turbo. Volat večer (02) 463 80 94.

## ATARI XL/XE

Lacno predám Atari 800 XL + dataset. Štefan  
Hanušik, Vojenská 40, Levice 934 01

Koupím, prodám, výměním "olympiády" i "karate"  
a hry se sportovní tematikou. Pouze na Atari  
800 XE/XL. Karel Jurečka, Nezvalova 39,  
Šumperk 787 01

## SHARP MZ-81

PRODÁM os. počítač Sharp MZ 821 s  
vestavěným data rekordérem + 2 joysticky +  
kazety s hrami a syst.prog. + velké množství  
manuálů (popis hardware, výpis ROM, návody) +  
plotter ALFI vč. zdroje, prop. kabelu a prog.  
vybavení. Cena 7500 Kčs i dohodou. Aleš Zika,  
Dolnokubinská 1671, Pehřimov 39301

Misto pro inzerát Tomáše Jaburka

Na Jezerce 47

140 00 Praha 4

(asi příznivce Sinclairu)

Tomáši, přístě nezapomeň napsat text!

Ahoj

NAVŠTIVTE JINÉ SVĚTY

čekají vás v knižkupectví zaměřeném především na sci-fi literaturu

**JINÉ SVĚTY**

SVATOSLAVOVA ULICE 18

tramvaj č.18 stanice Horky



**WS**

**WINSTON SMITH**

# OBROVSKÉ SLEVVY PRO PŘEDPLATITELE!

## EXCALIBUR ZA 14,41 KčS, AMIGA MAGAZIN ZA 19 KčS!



PLNÁ CENA

PŘEDPLATITELSKÁ  
CENA

PROSTŘEDNÍCTVÍM  
KUPONU  
PRO SLEVVU  
UŠETŘÍTE  
HROMADU  
PENĚZ



**kupón pošlete na adresu:**

**SMS  
U PERGAMENTKY 8  
170 00 PRAHA 7**

Firma SMS vám obratem pošle složenku.

AMIGA Magazin 1/91 (No.1):  
Page Stream / Viry / TEM / Emulátory /  
Amiga 3000 / Soundtracker / Commodore 64  
GEOS (D) / hry (28 Kčs)

AMIGA Magazin 2/91 (No.2):  
Emulátor Macintosh / Mac 2 dos / DOS 2  
DOS / GEOS / CDTV / AMIGA 3000 /  
Startrek / Deluxe Paint III / hry (28 Kčs)

AMIGA Magazin 3/91 (No.3):  
Video Toaster / Bars & Pipes / Multimedia /  
Power Windows (D) / Videoscape 3D / dPaint  
III / Dungeon Master (28 Kčs)

EXCALIBUR No.0 viz PCM  
SPECIAL'90

EXCALIBUR 1/91 (No.1): Lotus  
Esprit Turbo Challenge / Super Cars / Elite /  
E Motion / Barbarian / Retaliator / Tusker  
Pyjama / Space Quest 1 (8 Kčs)

EXCALIBUR 2/91 (No.2): Lem  
mings / F / Stealth Fighter / Winter Games  
Xenon II / Shadow of the Beast II / Operation  
Stealth / Retaliator F 29 / Colony (8 Kčs)

EXCALIBUR 3/91 (No.3):  
Powermonger / Wings / Budokan / Flood /  
Operation Stealth / Sierra On Line / Arca  
noid / Supremacy / Harley Davidson (8 Kčs)

EXCALIBUR 4/91 (No.4):  
Dungeon Master / Chaos Strike Back /  
Xenomorph / Shadow of the Beast II / B.A.T.  
/ Hero's quest / Necromancer (8 Kčs)

PCM SPECIAL'90 (No.1):  
DCTV / IBM PS/1 / Epson GT 6000 / DTP  
Motorola 680xx / EXCALIBUR No.0  
příloha PCM: Sentinel / Invaders / Space  
Quest (10 Kčs)

PCM 1/91 (No.2): Emulátory pro  
AMIGU a Atari ST / přehled AT příkazu  
běžných moderní / IBM PC a ti druzí /  
Apple Macintosh / AMIGA 3000 / Atari TT  
NeXT / Star LC 10 / Text 602 (10 Kčs)

PCM 2/91 (No.3): Tiskárny do 1000  
DM / Discovery 2400C / Jak neztrácet data /  
MANUAL: dBASE III+ (D) (10 Kčs)

POSTAVTE SI VIRUS. Kniha  
především pro uživatele AMIGY, kteří se  
zajímají o Assembler, jazyk C a OS Amigy.  
Z obsahu: MC 68000 / OS Amigy / Knihovny  
/ C / Assembler / Struktura viru / Jednodu  
chy program pro ochranu před viry 49 Kčs.  
cca 100 stran)

### KUPÓN PRO SLEVVU A DOPLNĚNÍ CHYBĚJÍCÍCH ČÍSEL

☐ **ANO!** Chci slevu na časopisy, které si předplatím, a budu je pak  
dostávat až do domu. Na jednotlivých časopisech ušetřím:

na 6 číslech **AMIGA MAGAZINU** za předplatitelskou cenu **128 Kčs ušetřím 40 Kčs + poštovné**,  
na 12 číslech **AMIGA MAGAZINU** za předplatitelskou cenu **228 Kčs ušetřím 108 Kčs + poštovné**,  
na 6 číslech **EXCALIBURU** za předplatitelskou cenu **95 Kčs ušetřím 13 Kčs + poštovné**,  
na 12 číslech **EXCALIBURU** za předplatitelskou cenu **179 Kčs ušetřím 37 Kčs + poštovné**,  
na 6 číslech **PCM** za sníženou cenu **60 Kčs ušetřím na poštovném 12 Kčs**.

Zde vyznačte, prosím, Vaši volbu:

pořadové číslo - No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
<b>AMIGA MAGAZIN</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>EXCALIBUR</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>PCM</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

POSTAVTE SI VIRUS ☐ OSOBNÍ POČÍTAČE ☐

☐ číslo ještě nevyslo ☐ již vysle číslo, nezávazná objednávka  
☐ číslo je rozebráno, obdržte jej po případném dotisku

☐ již vyšle časopisy zašlete až s novými čísly  
☐ již vyšle časopisy zašlete na dobírku

Jméno a příjmení: \_\_\_\_\_

ulice: \_\_\_\_\_

PSC: \_\_\_\_\_ město: \_\_\_\_\_ (přilep, prosím, číselník)

ČASOPIS  
POČÍTAČOVÝCH  
HER

**Exc**alibur

Kupón pro bezplatnou inzerci  
**P.O.BOX 414, 111 21, PRAHA 1**

RUBRIKA: ☐ SINCLAIR ☐ AMIGA ☐ MS-DOS ☐ KLUBY  
☐ ATARI XL/XE ☐ C 64/128 ☐ ATARI ST/TT ☐ RŮZNÉ


Nezapomente uvést celou adresu nebo telefonní číslo

**Na  
shledanou  
v level 10  
se těší  
redakce**

Tento kupón odstříhnete a přilepíte



**Exc**alibur

Tip na hru  
měsíce

**5**

Co najdete v příštím čísle ?

Podíváme se trochu podrobněji na počítačové simulátory. Proletíme se ve vzduchu, zaježdíme si několika auty a budeme se potápět do hlubin moře.

Přilétají:

**Falcon**  
**Retaliator**  
**Ace of Aces**  
**Fighter Bomber**  
**Blue Max**  
**Red Baron**  
**Tomahawk**

**Na zemi čekají nastartované**

Drive II

The Cycles

Stund Driver

Indianapolis 500

*Carrier Command*

*Silent Service*

*688 Sub Attack*

**jsou připraveny ve vodě a pod vodou**

NÁSLEDUJÍCÍ ŘÁDKY JSOU URČENY PRO FIRMY A PODNIKATELE, KTERÍ CHTĚJÍ ZÍSKAT DALŠÍ ZÁKAZNÍKY A PROSPEROVAT

PREZENTUJTE SE TĚŽ V EXCALIBURU! INZERCE JE ZDE (ZATÍM) SUPER LEVNÁ A (NEUSTÁLE) VÝHODNÁ. POSUŇTE SAMI:

OD TOHOTO ČÍSLA SE EXCALIBUR PRODÁVÁ TAKÉ V DISTRIBUČNÍ SÍTI PNS VE VŠECH KRAJÍCH ČSFR. ZA STRÁNKU A4 SI POČÍTÁME POUZE 1.999 KčS, TJ. CCA 3,30 KčS/CM<sup>2</sup>. TEDY NIKOLI 10.000 NEBO 100.000 KčS JAKO V JINÝCH ČS. POČÍTAČOVÝCH ČASOPISECH, ALE POUHÝ ZLOMEK Z TĚTO ČÁSTKY! PODROBNĚJŠÍ CENÍK NAJDETE NA STR. 3 NEBO VÁM RÁDI ZAŠLEME GENERÁLNÍ CENÍK INZERCE NAŠÍ FIRMY.

VYUŽIJTE VÝHODNÉ INZERCE I V NAŠICH DALŠÍCH POČÍTAČOVÝCH ČASOPISECH PCM A AMIGA MAGAZIN!

# TIPY A TRIKY



Záchránná služba Excaliburu

pro fandy počítačových her

## AFTERBURNER

\*\*\*ST\*

Zastav hru a napiš THUNDERBLADE. Teď můžeš používat tyto klávesy:

G - Extra rakety

- Skok do další úrovně

< - Skok do předcházející úrovně

N - Další životy

## AFTER THE WAR

\*\*\*

V první úrovni stiskni <ALT>, <B>, <I>. Získaš nekonečnou energii a zastavíš časový limit. Stiskni <ALT>, <M>, <I> dostaneš se do druhé level.

## AMC

\*\*\*

Kódy do úrovní:

Level 2 - Nostromo

Level 4 - Discovery

Level 6 - Enterprise

Level 8 - Dagobah

## APB

\*\*\*ST\*

Napiš ALF v hi-score. Získaš nesmrtnost.

## ARCHIPELAGOS

\*\*\*ST\*

Jako kod zadej 8421, pak dvakrát stiskni ENTER. Teď si můžeš vybrat jakýkoliv z ostrovů (1 - 9999).

## ARKANOID

\*\*\*ST\*

Stiskni F3 pro jednoho hráče nebo F4 pro dva hráče (místo F1 a F2).

## ARCANOID II

\*\*\*ST\*

Stiskni <Caps Lock> a napiš DALEY88, budeš nesmrtný. Pak napiš PETEJOHNSONWANTSHEAT, kdykoliv při hře stiskneš <S>, otevře se tajný východ.

## BACK TO FUTURE II

\*\*\*

Zastav hru a napiš: THE ONLY NEAT THING TO DO. Získaš nekonečné životy.

## BARBARIAN (Psygnosis)

\*\*\*ST\*

Napiš v titulní obrazovce 04 08 59, budeš nesmrtný.

## BATMAN - THE MOVIE

\*\*\*

Na titulní obrazovce vytučeš JAMMMMMMMMM, získaš nesmrtnost. Pomocí klávesy F10 se dostaneš do další úrovně.

## BATTLE SQUADRON

\*\*\*

Kdykoliv během hry napiš CASTOR. Když si budeš chtít změnit zbraň, užij funkční klávesy <F6 - F10>. Silu zbrani reguluješ klávesy <F1 - F5>.

## BATTLE VALLEY

\*\*\*ST\*

Napiš ROGER MELLIE THE MAN ON THE TELE, budeš mít nekonečný počet tanků.

## BEACH VOLLEY

\*\*\*ST\*

Za hry napiš DADDYBRACEY. Teď kdykoliv stiskneš F1, postupuješ do dalšího kola bez vítězství.

## BIO-CHALLENGE

\*\*\*ST\*

Stiskni <Esc> a <G> a překonaš silného strážce na konci každé úrovně.

## CARRIER COMMAND

\*\*\*ST\*

Zastav hru a napiš GROW OLD ALONG WITH ME. Pomocí kláves <+> a <-> si nastavuješ imunitu. Když napíšeš THE BEST IS YET TO BE uvidíš na mapě všechny nepřátele.

## CARIOTS OF WRATH

\*\*\*ST\*

Až si přečteš instrukce, stiskni na joysticku štelbu a podrž ho směrem dopředu. Výsledek? Nekonečné životy.

## CHASE HQ

\*\*\*

Kdykoliv během hry stiskneš současně levé tlačítko na myši a štelbu na joysticku. Pak natučeš GROWLER. Klávesou <B> získaš nějaký ten čas navíc.

## \*POUZE PRO COMMODORE 64 \* C 64 \* C 64 \* POUZE PRO COMMODORE 64 \*

Back to the Future II	17966,173	nesmrtnost
Batman the Movie	4866,173	nesmrtnost
Cybernoid I	28870,165	nekonečné životy
Cybernoid II	20205,165	nekonečné životy
	54693,173	
	54995,173	
Dick Tracy	42745,173	neubívá energii
Dragon Ninja	43126,173	neubívá energii
	33357,173	
	32890,173	nesmrtnost
Giana Sisters	6664,96	
Teenage Turtles	1584,173	nekonečné kredity

Gigatrening pro hru	Vandetta - System 3 (v hex)
Level I	97DA,EB 97DB,00
	8669,FB 8670,00
	8671,EA 6BF4,24
Level II	8669,FB 8670,00
	8671,EA 6BF4,24
Level III	97F0,E9 97F1,00
	9116,E9 9117,00
	9118,EA 5F83,24
Level IV	9116,E9 9117,00
	9118,EA 5F83,24
Level V	9A23,F9 9A24,00
	92E3,E9 92E4,00
	92E5,EA 6FCD,24
Level VI	92E3,E9 92E4,00
	92E5,EA 6FCD,24

Excalibur  
T+T